

Le Manuel Complet du Magicien

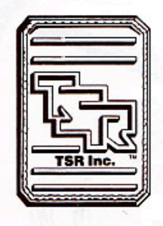




Manuel des Joueurs

Supplément de Règles

Le Manuel Complet du **Magicien**



Aucun concept n'est plus fondamental au jeu ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS® 2ème Edition que la magie. Et aucune classe ne personnifie mieux la magie que son premier praticien, le magicien. Aucune classe ne propose autant de défis, rares sont celles qui sont aussi élégantes ; et, aux mains d'un joueur créatif, aucune n'est aussi fascinante.

Le Manuel des Joueurs et le *Guide du Maître* d'AD&D® 2ème Edition ont donné tous les renseignements de base nécessaires pour jouer des personnages magiciens. Nous développerons ces renseignements dans ce livre, y ajoutant plus de détails et de choix, et offrant quelques nouvelles variations.

Nous étudierons par exemple toutes les Écoles de magie, en examinant leurs avantages et inconvénients, leurs exigences et leurs bénéfices, et les types de personnages davantage faits pour certaines spécialisations. Comme les Écoles de magie ne se limitent pas à celles présentées dans le *Manuel des Joueurs*, nous vous montrerons comment créer à partir de rien vos propres écoles.

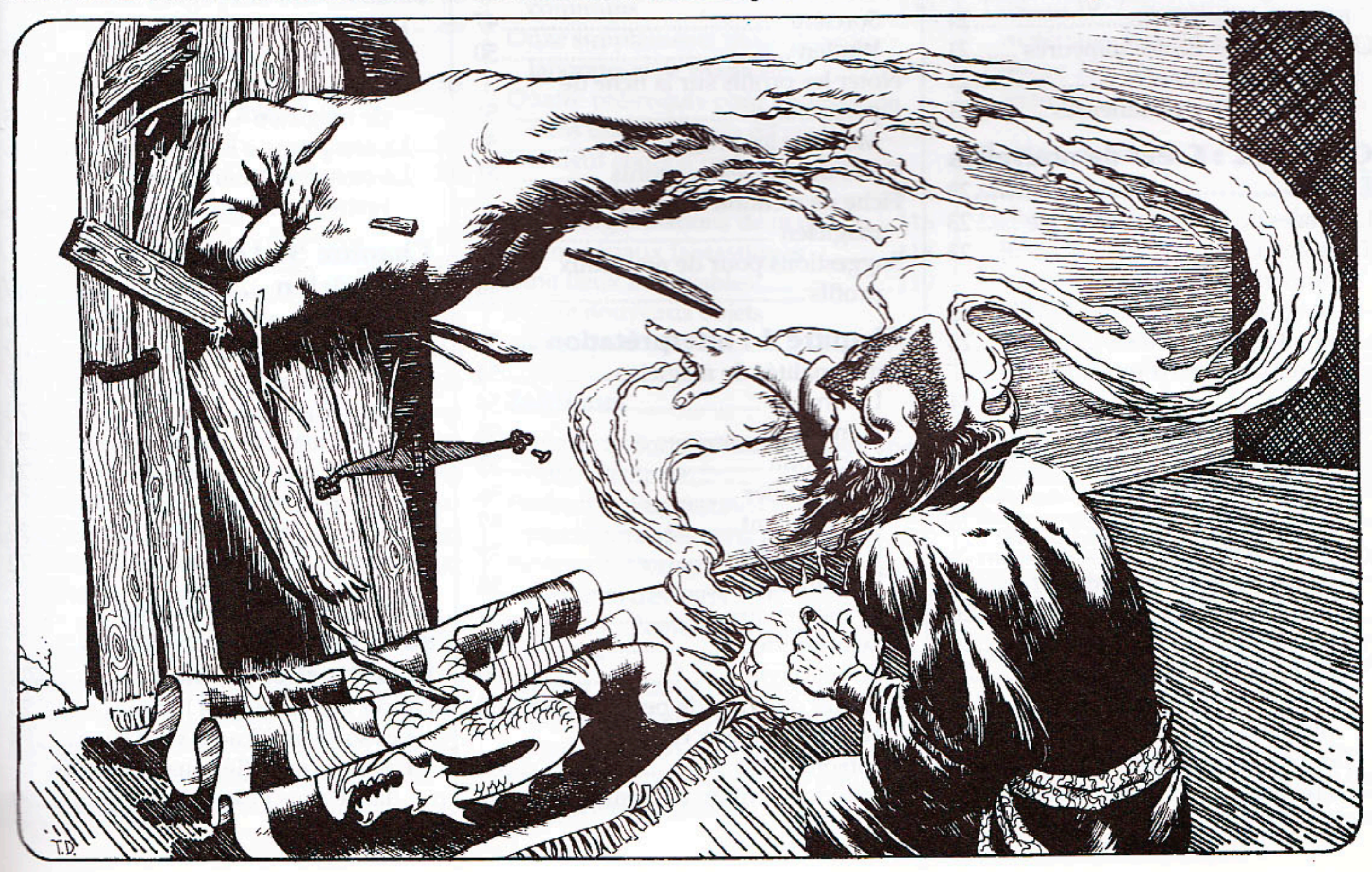
Nous discuterons des moyens de personnaliser vos personnages magiciens et décrirons des campagnes entières axées sur des relations d'une magie à une autre. Si vous avez déploré le manque de sorts pour certains spécialistes, comme les devins et les nécromanciens, ne vous en faites plus, nous avons ajouté plein de nouveaux sorts uniquement pour eux.

Nous présenterons quelques astuces au Maître de Donjon, pour l'aider à affiner ses talents d'arbitre, qui couvrent des thèmes comme la manière d'arbitrer les illusions, ainsi que comment établir des directives pour la recherche magique. Nous expliquerons comment on jette les sorts sous l'eau et dans d'autres plans d'existence. Et pour les joueurs autant que les MD, nous regarderons de plus près le combat et la façon dont il se rapporte aux magiciens.

Voyez ce livre comme une sorte de sac à idées. Ici, tout est optionnel. Prenez et choisissez ce qui vous interpelle le plus, faites des changements pour adapter votre campagne, et tentez l'expérience avec vos propres variations. C'est votre jeu et votre monde, nous sommes ici pour vous aider à le rendre aussi divertissant que possible.

Nous avons utilisé tout au long de ce livre des pronoms masculins pour des raisons de commodité. Ce n'est pas pour exclure les femmes, lisez dans chaque cas "lui" comme "lui ou elle", et "il" comme "il ou elle".

Pour ceux d'entre vous qui utilisent conjointement *le Manuel Complet du Magicien* avec le jeu original AD&D au lieu de AD&D 2ème Edition, sachez que ce supplément mentionne de nombreux numéros de pages du *Manuel des Joueurs* et du *Guide du Maître* qui font en fait référence aux livres d'AD&D 2ème Edition. Les joueurs utilisant les anciens livres devront ignorer ces références de pagination, mais trouveront dans la plupart des cas ce dont il est question en consultant les index ou les sommaires des livres originaux.

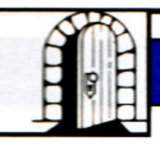


Crédits :

Conception : Rick Swan
Révision : Anne Brown
Illustrations en noir et blanc: Terry Dykstra, Valerie Valusek
Illustrations en couleurs : Clyde Caldwell, David Dorman, Larry Elmore
Typographie : Communiqué, Bury St. Edmunds, UK.
Conception graphique : Paul Hanchette
Traduction : Christophe Célerier
Correction/Révision : Luc Masset/Hexagonal

TSR, Inc.
POB 756
Lake Geneva
WI 53147, U.S.A.

TSR Ltd.
120 Church End, Cherry Hinton
Cambridge CB1 3LB
United Kingdom



Nous étudierons dans ce chapitre les diverses Écoles de magie, analyserons leurs forces et leurs faiblesses, examinerons leurs sorts, et évaluerons leurs spécialistes. Nous observerons aussi les Écoles mineures et discuterons des conséquences d'abandon d'une École.

Les Écoles de magie ajoutent beaucoup de possibilités intéressantes à une campagne. Mais tous les magiciens ne sont pas voués à être des spécialistes, et tous les joueurs ne veulent pas jouer des personnages spécialistes. Nous commencerons alors avec une question de base.

Se spécialiser ou ne pas se spécialiser ?

La décision la plus cruciale qu'un jeune magicien débutant doive prendre est celle soit de se spécialiser dans une École de magie, soit d'opter à la place pour la vie de mage. Chaque option a ses avantages et ses inconvénients. Le mage a, par exemple, une chance d'apprendre tout nouveau sort qu'il découvre, alors que les opportunités du spécialiste sont plus limitées (il ne peut apprendre les sorts venant d'Écoles opposées à la sienne). Le spécialiste a des restrictions raciales et des caractéristiques requises plus strictes que le mage, mais il a également de meilleurs bonus aux jets de sauvegarde.

Le choix de se spécialiser peut avoir de profonds effets sur le rôle d'un magicien dans le jeu, et les joueurs devront réfléchir avant d'envoyer leurs personnages dans une École de magie. Voici quelques points à prendre en considération.

Scores de caractéristique

Un magicien doit répondre à certaines caractéristiques requises pour devenir spécialiste. Par exemple, un magicien avec 15 en Dextérité ne peut devenir un illusionniste. Mais, même si de faibles scores de caractéristique n'ont pas éliminé tous les choix de spécialisation, le joueur doit quand même faire attention à l'Intelligence de son personnage et voir de quelle façon elle influera sur ses chances d'apprendre des sorts.

Un 9 en Intelligence signifie que le personnage aura 50 % de chance d'apprendre des sorts de sa spécialité — calculés à partir des 35 % de chance d'apprendre un nouveau sort pour 9 en Intelligence (tableau 4 page 16 du *Manuel du Joueur*) plus le bonus de 15 % du spécialiste. Un 17 en Intelligence signifie que le personnage aura 90 % de chance d'apprendre des sorts de sa spécialité (les 75 % de chance de base pour un 17 en Intelligence plus le bonus de 15 % du spécialiste). Remarquez que le bonus de 15 % aide plus les personnages avec une Intelligence faible qu'il n'aide ceux avec une Intelligence forte ; le bonus élève les 35 % de chance du 9 en Intelligence à 50 %, soit une augmentation de plus de 40 %, tandis que les 75 % de chance d'un 17 en Intelligence passent à 90 % ce qui ne les élève que de 20 %.

En clair, plus l'Intelligence d'un magicien est faible, plus la spécialisation l'aidera à accroître ses chances d'apprendre des sorts. Ceci est quelque peu compensé par les limitations du spécialiste par rapport aux sorts qu'il peut apprendre (il ne peut pas apprendre des sorts d'Écoles opposées à la sienne), mais tout au long d'une campagne, un magicien de faible Intelligence a de bonnes chances d'apprendre plus de sorts en se spécialisant.

Sorts en bonus du 1er niveau

Un spécialiste du 1er niveau débute avec deux sorts, alors qu'un mage du 1er niveau ne commence qu'avec un seul sort. Cette différence est sans importance durant une longue campagne, mais peut en avoir une si l'on joue une courte aventure avec des personnages de bas niveau.

Historique et personnalité du personnage-joueur

Il se peut qu'un des traits de caractère du personnage-joueur suggère s'il est fait soit pour la vie de mage, soit pour celle de spécialiste. Un personnage impulsif et dévoré d'ardeur manquera de patience pour la vie studieuse d'un spécialiste. Inversement, un personnage érudit et réfléchi trouvera la vie d'un mage trop restrictive. Un personnage descendant d'une longue lignée de magiciens voudra perpétuer la tradition familiale. Un personnage dont le frère a été tué par un spécialiste PNJ mauvais voudra étudier la même École afin de se préparer à une confrontation avec l'assassin.

L'accès aux mentors

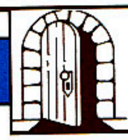
Le magicien peut-il approcher facilement un mentor de son École préférée ? Le mentor est-il en mauvaise santé, sa ville est-elle assiégée, ou bien son futur est-il remis en cause d'une autre manière? Bien qu'il existe des moyens d'apprendre des sorts sans mentor (ou sans académie de magie), le magicien peut y réfléchir à deux fois avant de s'engager dans une spécialisation s'il ne peut compter sur la disponibilité de son mentor (ou de son académie) pour une consultation ou des entraînements ultérieurs.

La composition du groupe

Si le groupe du personnage compte déjà un ou plusieurs mages, le magicien pourrait choisir une spécialisation afin de doter le groupe d'une plus large variété de types de personnages. Si le groupe est restreint, il serait moins risqué de devenir mage pour que le personnage ait accès aux sorts de toutes les Écoles. Y a-t-il d'autres personnages-joueurs magiciens qui seraient prêts à partager leurs livres de sorts ? Un spécialiste ou un mage aura-t-il une meilleure chance d'apprendre ces sorts ? (Si un personnage magicien est un conjurateur, son livre de sorts sera probablement inutile à un PJ magicien qui veut devenir devin.)

La préférence du joueur

Il se peut qu'un joueur veuille jouer



un magicien d'une spécialité particulière simplement parce qu'il ne l'a jamais essayée avant et c'est une raison aussi bonne qu'une autre pour choisir d'être spécialiste plutôt que mage.

Les chances d'apprendre les sorts

Considérons que les opportunités qu'ont les mages et les spécialistes d'apprendre de nouveaux sorts constituent sans doute la différence la plus contraignante entre ces deux types de personnage. Comparons par exemple un mage et un illusionniste avec 9 en Intelligence. Le mage a 35 % de chance d'apprendre tout nouveau sort découvert, quelle qu'en soit l'École. L'illusionniste a 50 % de chance d'apprendre des sorts d'illusionniste, 20 % d'apprendre des sorts d'Altération, Divination, Enchantement/Charme, et Conjuration/Convocation (ce pourcentage reflète la pénalité de 15 % pour l'apprentissage de sorts d'autres Écoles). L'illusionniste n'a aucune chance d'apprendre des sorts issus des Écoles d'Invocation/Évocation, Abjuration, ou Nécromancie puisque ces Écoles sont opposées à l'École d'Illusion.

Admettons qu'au cours d'une aventure typique le mage et l'illusionniste ont chacun l'opportunité d'apprendre 16 nouveaux sorts venant de livres de sorts découverts, de PNJ magiciens et d'autres sources. Admettons aussi que sur ces 16 sorts il y en a deux de chacune des huit Écoles. Le mage a 35 % de chance d'apprendre chacun de ces sorts, ce qui veut dire qu'il en apprendra cinq ou six. L'illusionniste ne peut pas en apprendre six d'entre eux (venant des Écoles opposées), il a 50 % de chance d'en apprendre deux (soit un sur les deux), et 20 % d'en apprendre huit (soit deux sur les huit). Dans cet exemple, le mage apprend six sorts contre trois pour l'illusionniste.

Cela ne s'améliore pas pour des spécialistes avec des scores plus grands en Intelligence ; avec 16 en Intelligence, par exemple, le mage apprendra environ 12 des 16 sorts, contre à peu près huit pour l'illusionniste.

Bien sûr le spécialiste reçoit un sort en plus quand il progresse d'un niveau, et les différences sont moins sévères pour certaines spécialités (les devins par exemple n'ont pas accès à seulement une École). Mais au cours d'une campagne typique, un mage apprendra beaucoup plus de sorts qu'un spécialiste.

Petite aventure contre grande campagne

Comme il n'y a pas de différence significative entre un mage et un spécialiste dans leur capacité à lancer les sorts qu'ils connaissent, le joueur avisé ne choisira-t-il pas toujours de jouer un mage ? Pas nécessairement. A long terme, le bonus d'expérience du spécialiste, ses bonus aux jets de sauvegarde et ses pouvoirs acquis (voir les listes dans les descriptions des Écoles ci-dessous) en font un adversaire beaucoup plus redoutable que le mage. De plus, les limites sur le nombre de sorts qu'un magicien peut utiliser et connaître font que le spécialiste rattrapera finalement le mage dans ces domaines.

Une ligne directrice pour se décider entre un mage et un spécialiste pourrait être de songer au mage si l'on joue une aventure courte. Mais pour une très longue campagne, un spécialiste est probablement le meilleur choix ; il se révélera non seulement être un membre du groupe plus efficace, mais aussi un personnage avec des objectifs et des attitudes bien définis qui sera beaucoup plus intéressant à jouer.

Des Écoles

Vous trouverez plus loin des détails sur les spécialistes pour chaque École de magie, dont chacun contient les renseignements suivants.

Description : Cette section explique les effets généraux créés par les sorts de l'École, ainsi que la façon dont on canalise l'énergie magique.

Nom du spécialiste : Le nom habituel pour un spécialiste de cette École.

Races autorisées : Seuls les humains, les gnomes, les elfes et les demi-elfes peuvent être spécialistes, et toutes les races ne sont pas capables de se spécialiser dans toutes les Écoles. Cette liste indique les races aptes à la spécialisation dans une École particulière.

Caractéristique requise : Bien que toutes les Écoles exigent un minimum de 9 en Intelligence, chacune a une autre caractéristique requise supplémentaire indiquée ici.

Modificateurs aux jets de sauvegarde : Grâce à leur familiarité avec les arcanes de la magie, les spécialistes peuvent résister aux effets de certaines formes de magie. De plus leurs adversaires résistent moins bien à certains sorts lancés par des spécialistes par rapport aux mêmes sorts lancés par des non-spécialistes. Tout est inscrit ici.

Sorts en bonus et pouvoirs acquis : Ce sont les capacités spéciales et les sorts supplémentaires que reçoivent automatiquement les spécialistes lorsqu'ils atteignent de hauts niveaux (l'utilisation des pouvoirs acquis est uniquement optionnelle ; à la discrétion du MD, il peut les éliminer de sa campagne, ou même en développer d'autres pour des spécialistes de haut niveau).

Écoles en opposition : Le spécialiste est incapable d'apprendre des sorts de ces Écoles. Il lui est également interdit d'utiliser des objets magiques simulant les effets d'Écoles opposées à la sienne.

Analyse des sorts : Cette partie discute des sorts disponibles pour l'École, y compris leurs types généraux et leur utilité globale pour le magicien. On a divisé par commodité les sorts en trois catégories : Basse (1er-3ème niveau), Moyenne (4ème-6ème niveau), et Haute (7ème-9ème) niveau. Les sorts les plus généraux et les plus puissants sont désignés comme les "plus désirables" pour chacune de ces catégories.

Éthique : Cette partie détaille les relations du magicien envers la société, ses buts et ses valeurs, sa philosophie globale, la façon dont il passe son temps,

et son rôle possible au sein d'un groupe d'aventuriers. Comme certains type d'individus tendent à converger vers les mêmes champs d'étude, on a également inclus certaines descriptions de traits de caractères communs aux spécialistes de l'École en question.

Notez qu'il s'agit seulement de directives générales, et que toutes les exceptions sont possibles, mais elles peuvent servir à aider le joueur à brosser la personnalité de son personnage ou à l'aider à choisir l'École qui semble la mieux appropriée au personnage qu'il a en tête.

Abjuration

Description : Les sorts de cette École focalisent les énergies magiques à des fins protectrices. Cette protection peut prendre différentes formes, y compris éviter certains types d'armes ou de créatures, et décourager ou disperser des ennemis. L'École comprend aussi divers sorts incluant l'art d'éviter et de repousser un adversaire. Les sorts d'Abjuration se concentrent sur l'élimination ou la gêne des sources de nuisance potentielle plutôt que sur la réparation des dégâts.

Nom du spécialiste : Abjurateur.

Races autorisées : Seuls les humains peuvent être abjurateurs. On a avancé que la résistance naturelle à la magie des elfes, demi-elfes, et gnomes les empêche de maîtriser les sorts d'Abjuration.

Caractéristique requise : Il faut qu'un magicien ait une forte intuition et une volonté exceptionnelle pour maîtriser les sorts d'Abjuration, comme le reflète un haut score en Sagesse. Il faut que les spécialistes de cette École aient au minimum 15 en Sagesse.

Modificateurs aux jets de sauvegarde : Quand ils tentent de se protéger contre un sort d'Abjuration lancé par un abjurateur, tous les adversaires de celui-ci effectuent leurs jets de sauvegardes à -1. Un abjurateur ajoute un bonus de +1 lorsqu'il se protège contre des sorts d'Abjuration.

Sorts en bonus et pouvoirs acquis : Un abjurateur peut mémoriser un sort supplémentaire à chaque niveau de sort pourvu qu'au moins un des sorts mémorisés soit de l'École d'Abjuration; ainsi un abjurateur du 1er niveau peut mémoriser deux sorts.

Lorsqu'un abjurateur atteint le 17ème niveau, il acquiert l'immunité à toutes les formes de sorts d'immobilisation et ajoute un bonus de +1 à la sauvegarde contre le poison, la paralysie, et la mort magique.

Lorsqu'il atteint le 20ème niveau, sa maîtrise des forces magiques protectrices est devenue tellement puissante que sa Classe d'Armure passe de 10 à 9. Il lui est toujours interdit de porter une armure.

Écoles en opposition : Un abjurateur ne peut pas apprendre de sorts des Écoles d'Altération et d'Illusion.

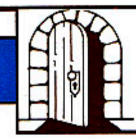
Analyse des sorts : L'abjurateur a un nombre limité de sorts parmi lesquels choisir, particulièrement aux bas niveaux. Ce manque de choix classe les abjurateurs de bas niveau parmi les magiciens débutants les plus faibles. Pour compenser cela, l'abjurateur doit acquérir quelques sorts de bas niveau des autres Écoles disponibles dès le début de sa carrière. Les choix particulièrement bons sont les sorts offensifs, c'est à dire ceux qui font des dégâts, comme *mains brûlantes*, *poigne électrique*, *force*, et *minuscules météores de Melf*. Lorsqu'il atteint de plus hauts niveaux et se trouve capable de tirer avantage des sorts d'Abjuration disponibles plus puissants, l'abjurateur doit alors devenir moins dépendant des sorts des autres Écoles.

Il y a trois grands types de sorts d'Abjuration : protecteurs, dissipants, et révocatoires. Les sorts protecteurs comprennent ceux qui protègent contre des créatures (tels que *protection contre le mal*), ceux qui protègent contre des armes (comme *protection contre les projectiles non magiques*), et ceux qui protègent contre un certain type de magie (comme *globe mineur d'invulnérabilité*). Les sorts dissipants, comme *dissipation de la magie* et *délivrance de la malédiction*, provoquent l'élimination d'effets magiques particuliers. Les sorts révocatoires, comme *renvoi* et *bannissement*, causent le renvoi de certaines créatures.

Puisque les abjurations les plus efficaces sont celles qui offrent la protection la plus grande, il semble que les sorts révocatoires ne sont uniquement efficaces que contre certains types très particuliers d'agresseurs, comme *bannissement* pour des créatures extraplanaires. Un sort révocatoire ne sera pas d'une grande aide à moins que le magicien ne prévoie la rencontre du type de créature affectée. Puisque les sorts de protection n'affectent généralement qu'un seul individu, les meilleures abjurations à usage universel sont les sorts dissipants ; par exemple *dissipation de la magie* utilisé sur un ennemi utilisant la magie protégera non seulement le jeteur mais le groupe tout entier.

L'abjurateur est désavantagé quand il attaque. Il y a très peu de sorts d'Abjuration qui infligent directement ou indirectement des dégâts. Mais en terme d'aptitudes défensives, l'abjurateur est sans pareil. Lorsqu'un groupe explore un territoire potentiellement dangereux, l'abjurateur fait un homme de pointe idéal, placé en excellente position pour créer des défenses contre les agresseurs. Comme tous les magiciens, l'abjurateur a une faible Classe d'Armure qui le rend extrêmement vulnérable aux dégâts. Un camarade doté de nombreux points de vie et d'une CA basse doit l'accompagner à l'avant du groupe, prêt à intercepter les attaques et à agir comme son garde du corps.

Les abjurateurs s'en tirent également bien quand ils sont en collaboration avec d'autres magiciens. Tandis que l'abjurateur lance des défenses magiques, un confrère magicien peut se concentrer sur la création d'attaques magiques. En voyage, les abjurateurs font d'excellents gardes pour les PNJ sans défense comme les petits enfants et les personnes assez âgées. Le groupe a-t-il le plan d'un trésor, une gemme de va-



leur, ou un autre bien des plus précieux? Avec sa collection de sorts protecteurs, l'abjurateur est sans doute la meilleure personne pour les transporter.

Sorts les plus désirables :

Bas niveau : *Dissipation de la magie* n'est pas seulement le meilleur des sorts de bas niveau, il devrait faire partie de l'arsenal de tout magicien (à l'exception bien sûr des spécialistes à qui l'Abjuration est interdite). *Dissipation de la magie* peut désarmer efficacement beaucoup d'adversaires, et il peut aussi annuler les effets nuisibles ou potentiellement nuisibles d'objets magiques. Les abjurateurs feraient bien d'acquérir ce sort très tôt dans leur carrière.

Protection contre le mal est un autre sort utile si l'on considère la fréquence des rencontres entre un groupe typique et des créatures et PNJ mauvais. Des deux sorts de protection du 3ème niveau, *protection contre le mal, rayon de 3 mètres* aura plus de chances d'être utile à un abjurateur que *protection contre les projectiles non magiques*, puisqu'il aura probablement plus d'opportunités d'utiliser le premier que le dernier. Notez que *protection contre les projectiles non magiques* peut être d'une aide très précieuse quand on voyage dans des zones primitives où il est très probable que les habitants utilisent des rochers et des lances plutôt que des épées et des masses.

Moyen niveau : *Piège de feu* n'offre pas seulement une superbe protection, c'est aussi un des rares sorts d'Abjuration capable de faire des dégâts. *Evitement* a le double avantage d'être réversible et permanent. *Coquille anti-magique* est généralement préférable à *globe d'invulnérabilité* ; il dure non seulement plus longtemps, mais est aussi plus fort, et plus rapide à lancer.

Haut niveau : *Renvoi des sorts* et *immunité de Serten contre les sorts* sont très puissants et devraient être utiles dans tout environnement hostile. *Sphère prismatique* est le meilleur sort d'Abjuration de haut niveau dans la plupart des situations. Il ne procure pas seulement des défenses diversifiées mais est également capable d'aveugler la plupart des adversaires et d'infliger des dégâts non négligeables.

Éthique : Soucieux de protection, les abjurateurs ont un profond respect pour la vie et sont attirés par les philosophies insistant sur la compassion et l'altruisme. En conséquence, la plupart des abjurateurs sont d'alignement bon. Les abjurateurs d'alignement mauvais sont souvent à la botte d'un guerrier mauvais intimidant, ou au service d'un magicien plus puissant issu d'une autre École.

Les abjurateurs tendent à être réfléchis, méthodiques, d'un naturel aimable, et ont un doux parler, s'effaçant pour ne pas attirer l'attention.

De tous les magiciens, les abjurateurs semblent avoir les liens familiaux les plus solides. Ils trouvent le confort dans la sécurité du mariage et choisissent leur conjoint souvent tôt ; de nombreux abjurateurs ont dix enfants ou plus. En raison de leur maîtrise des forces protectrices, les abjurateurs ont tendance à vivre très vieux ; il n'est pas rare de trouver des abjurateurs déjà octogénaires dans des groupes d'aventuriers.

Les abjurateurs s'installent n'importe où mais préfèrent les petits villages aux grandes cités. La société les tient en général en haute estime grâce à leur bon cœur et leur esprit généreux. Les abjurateurs gagnent ordinairement leur vie comme guides, gardes du corps, marchands et professeurs.

Altération

Description : Les sorts de cette École permettent au jeteur de canaliser les énergies magiques pour causer des changements directs et spécifiques à un objet, une créature, ou une condition existant. Les altérations peuvent agir sur la forme du sujet (*métamorphose d'autrui*), son poids (*feuille morte*), ses caractéristiques (*force*), son emplacement (*téléportation sans erreur*), ou même son bien-être physique (*brume mortelle*).

Nom du spécialiste : Transmutateur.

Races autorisées : Seul un jeteur de sorts avec du sang humain peut canaliser les énergies magiques nécessaires aux sorts d'Altération. Ainsi seuls les humains et les demi-elfes peuvent devenir des transmutateurs.

Caractéristique requise : Du fait que les sorts d'Altération ont des éléments somatiques un peu plus complexes que ceux des sorts des autres Écoles, il faut au moins 15 en Dextérité à un magicien pour devenir transmutateur.

Modificateurs aux jets de sauvegarde : Quand ils tentent de se protéger contre un sort d'Altération lancé par un transmutateur, tous les adversaires de celui-ci effectuent leurs jets de sauvegarde à -1. Un transmutateur ajoute un bonus de +1 lorsqu'il se protège contre des sorts d'Altération jetés par d'autres.

Sorts en bonus et pouvoirs acquis : Un transmutateur peut mémoriser un sort supplémentaire à chaque niveau de sort pourvu qu'au moins un des sorts mémorisés soit de l'École d'Altération.

Lorsqu'un transmutateur atteint le 17ème niveau, il reçoit une compétence diverse de magicien de son choix en plus ; ceci s'ajoute au nombre de compétences diverses auquel il a normalement droit. Lorsqu'il atteint le 20ème niveau, il reçoit une autre compétence diverse de magicien en plus. S'il a déjà toutes les compétences diverses de magicien disponibles quand il atteint le 17ème (ou le 20ème) niveau, il peut prendre à la place une compétence diverse générale.

Écoles en opposition : Un transmutateur ne peut pas apprendre de sorts des Écoles d'Abjuration et de Nécromancie.

Analyse des sorts : Aucune École n'a une aussi large diversité que l'École d'Altération, ce qui fait du transmutateur le plus universel de tous les spécialistes. On peut classer en six groupes les sorts disponibles :

1. Sorts défensifs. Ce groupe de sorts protecteurs offre des capacités défensives rivalisant avec celles de l'École d'Abjuration. Il comprend des sorts qui



réduisent la capacité d'attaque d'un adversaire, comme *nuage de brouillard, brouillard dense*, *lenteur*, et *ténèbres, rayon de 5 mètres,* ainsi que des sorts fournissant une protection directe au jeteur et à son groupe, tels que *peau de pierre* et *cabane de Léomund*.

2. Sorts offensifs. Ce groupe contient des sorts tels que *force* et *hâte*, qui augmentent les chances du groupe de faire des dégâts, et des sorts comme *minuscules météores de Melf* et *brume mortelle* qui font directement des dégâts.

3. Sorts de mobilité. Ce groupe comprend *vol, clignotement, passe-murailles, téléportation*, et d'autres sorts qui améliorent la capacité du jeteur à se déplacer d'un endroit à un autre.

4. Sorts de sécurité. Ce groupe permet au jeteur de protéger des objets et des lieux et contient des sorts comme *verrou magique, garde et défense*, et *coffre secret de Léomund*.

5. Sorts de dons. Ce groupe donne au jeteur (ou à une personne de son choix) un don temporaire qui simule généralement une capacité spéciale d'une autre créature ou d'une autre race. De tels sorts comprennent *infravision, respiration aquatique*, et *langues*.

6. Sorts spéciaux. Ce groupe comprend une large gamme de sorts n'allant dans aucune des catégories précédentes, comme *bouche magique, réparation, message*, et *or des fous*.

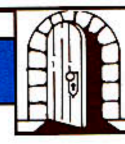
Vu la diversité des sorts disponibles, un transmutateur peut jouer de nombreux rôles variés dans un groupe d'aventuriers. Par exemple, un transmutateur qui connaît beaucoup de sorts offensifs peut combattre efficacement aux côtés d'un groupe de guerriers. Un transmutateur qui connaît quelques sorts de mobilité en plus de quelques sorts offensifs est un combattant particulièrement impressionnant (imaginez un transmutateur avec *vol* s'élançant à la cime d'un arbre, puis lançant *minuscules météores de Melf* sur un ennemi qui ne se doute de rien). Avec une réserve de sorts défensifs, un transmutateur peut prendre un certain nombre des fonctions d'un abjurateur. Un transmutateur avec pattes *d'araignée, poches profondes*, et *déblocage* est un bon remplaçant pour un voleur ; ajoutez-y *métamorphose* et *passe-murailles* et vous aurez beaucoup de mal à trouver meilleur espion.

Le transmutateur court toujours le risque d'être submergé par l'imposant volume de sorts disponibles et de prendre des décisions hasardeuses ou irréfléchies au sujet des sorts à apprendre et à mémoriser. Il doit donc veiller à équilibrer le choix de ses sorts avec les besoins de son groupe.

Sorts les plus désirables :

Bas niveau : *Main brûlante* est un bon choix de sort offensif puisqu'il a une portée plus grande que *poigne électrique*, et fait plus de dégâts à haut niveau. *Orbe chromatique* est un meilleur choix encore.

Avec son option réversible, *agrandis-*



sement donne au transmutateur une abondance de choix et se révèle particulièrement utile en combat puisqu'il affecte les jets de dégâts. *Nuage de brouillard* et *pyrotechnie* ont chacun deux formes différentes, ce qui donne avant tout au transmutateur deux sorts pour le prix d'un. *Vol* élargit les champs stratégiques du transmutateur et est peut-être le sort d'Altération de bas niveau le plus complet. *Lenteur* et *hâte* peuvent influer sur le combat en mêlée de façon spectaculaire puisqu'on peut toucher de nombreux sujets en même temps.

Moyen niveau : *Métamorphose* et *métamorphose d'autrui* peuvent déguiser des personnages amis, intimider des ennemis, et dans le cas de *métamorphose d'autrui*, augmenter de beaucoup les chances de succès en combat du groupe, puisque la Classe d'Armure et les techniques habituelles d'attaque du sujet peuvent être améliorées par le sort. *Brume mortelle* et *désintégration* sont des sorts offensifs puissants, et *téléportation*, un sort de mobilité de premier choix.

Il n'y a pas de meilleur sort de moyen niveau que *transformation de Tenser*, pourvu que le transmutateur ait en main une dague ou un bâton afin de tirer avantage de ses facultés d'attaque maintenant augmentées. Sauf peut-être *élucubration de Mordenkainen*, qui rend au transmutateur l'accès à tout sort du 1er au 5ème niveau utilisé durant les 24 heures précédentes.

Haut niveau : *Nuage incendiaire* est un sort offensif terrible. De même, *changement de forme* et *arrêt de temps* sont tous deux utiles dans diverses situations. Le sort de haut niveau le plus utile est sans doute *métamorphose universelle* puisqu'il peut dupliquer les effets de nombreux autres sorts comme *métamorphose d'autrui*, *transformation de la pierre en boue* et *transformation de la pierre en chair*.

Éthique : Les magiciens attirés par la spécialité de l'Altération sont typiquement curieux, profondément analytiques et ont l'esprit alerte. Fascinés par le montage et le démontage de toute chose, ce sont des bricoleurs nés, plus intéressés par les objets que par les gens.

Les transmutateurs ne sont généralement pas enclins à une profonde perspicacité philosophique, puisque leurs esprits sont plus réglés sur la façon dont les choses fonctionnent que sur la façon dont une société fonctionne. Pour un transmutateur, une personne est surtout une machine complexe, difficile à comprendre. Ce sont des collectionneurs obsessionnels, d'excellents savants et des penseurs lucides. Selon un transmutateur, la seule constante de l'univers est le changement ; les concepts du Bien et du Mal sont relatifs, rarement permanents, qui dépendent des conditions actuelles. Les forces du Bien et du Mal travaillent constamment sur la neutralité, mais comme le Bien cause moins de perturbations que le Mal, le Bien est préférable. Par conséquent de nombreux transmutateurs sont d'alignement bon.

Désireux d'explorer le monde qui les entoure, les transmutateurs sont volontiers membres de groupes d'aventuriers. Comme ils ont des problèmes pour prendre des décisions instinctives, ce sont des suivants loyaux mais des chefs réticents. Bien que loyaux envers leurs amis, ils établissent rarement des relations intimes. Il y a peu de transmutateurs mariés.

Les transmutateurs sont plus à l'aise dans les grandes cités où ils ont accès à diverses fournitures, consultants et autres ressources pour leurs études. La plupart des sociétés réservent un bon accueil aux transmutateurs et les considèrent généralement comme des excentriques distants mais inoffensifs. Les transmutateurs gagnent ordinairement leur vie comme professeurs, conseillers, inventeurs et fabricants de médications, potions et autres préparations.

Conjuration/Convocation

Description : Cette École comprend deux types différents de magie bien que tous deux impliquent un apport de matière issue d'un autre endroit. Les sorts de Conjuration produisent diverses formes de matériaux inertes. Les sorts de Convocation appâtent ou forcent des créatures à venir au jeteur, de même qu'elles permettent au même jeteur de canaliser les forces d'autres plans. Comme les techniques de lancement de sort et les caractéristiques requises sont les mêmes pour les deux types de magie, on considère que Conjuration et Convocation sont deux parties de la même École.

Nom du spécialiste : Conjurateur. Un spécialiste qui n'a appris que des sorts de Convocation se fait quelques fois appeler Convocateur, mais il ne s'agit ici que d'une question de sémantique qui n'a aucune conséquence sur les capacités, les restrictions, ou l'efficacité du spécialiste.

Races autorisées : Un magicien doit avoir du sang humain pour être un Conjurateur. Aussi les humains et les demi-elfes peuvent se spécialiser dans cette École, mais les elfes ne le peuvent pas.

Caractéristique requise : Puisqu'il puise à certains instants dans sa propre énergie vitale afin de créer de la matière "conjurée" ou d'attirer des créatures "convoquées", il faut qu'un magicien ait une résistance exceptionnelle pour passer toute une vie à lancer des sorts de Conjuration et de Convocation. Aussi faut-il qu'il ait au moins 15 en Constitution pour se spécialiser dans cette École.

Modificateurs aux jets de sauvegarde : Quand ils tentent de se protéger contre un sort de Conjuration ou de Convocation jeté par un conjurateur, tous les adversaires de celui-ci effectuent leurs jets de sauvegarde à -1. Un conjurateur ajoute un bonus de +1 lorsqu'il se protège contre des sorts de Conjuration, ou des attaques de créatures ou contre des forces créées par des sorts de Convocation.

Sorts en bonus et pouvoirs acquis : Un conjurateur peut mémoriser un sort supplémentaire à chaque niveau de sort pourvu qu'au moins un des sorts

mémorisés soit de l'École de Conjuration/Convocation.

Lorsqu'un conjurateur atteint le 17ème niveau il n'a plus besoin d'aucun composant matériel pour lancer des sorts de Conjuration et de Convocation.

Lorsqu'il atteint le 20ème niveau il gagne la faculté de dissiper instantanément des créatures conjurées par un adversaire à l'aide d'un sort de *conjuration de monstres* ou d'un équivalent. Avec cette faculté le conjurateur peut dissiper jusqu'à 10 Dés de Vie de créatures ; seules les créatures de 5 DV ou moins sont affectées (le conjurateur pourrait donc dissiper deux créatures de 5 DV ou dix de 1 DV, mais pas une créature de 6 DV). Le conjurateur peut utiliser cette faculté jusqu'à trois fois par jour en pointant du doigt les créatures visées et en se concentrant.

Écoles en opposition : Un conjurateur ne peut pas apprendre de sorts des Écoles de Divination Majeure et d'Invocation/Évocation.

Analyse des sorts : Bien que le conjurateur n'ait pas un nombre excessif de sorts spécialisés parmi lesquels choisir, les sorts de Conjuration/Convocation figurent parmi les plus puissants de tous, les seuls qui soient comparables en puissance pure avec ceux de l'École de Nécromancie.

Bien qu'ils soient utiles dans une grande variété de situations, les sorts de Conjuration/Convocation sont particulièrement efficaces en combat, étant donné que la majeure partie d'entre eux est capable de faire des dégâts.

Généralement les sorts de Conjuration tels que *flèche acide de Melf* font directement des dégâts, alors que les sorts de Convocation comme *conjuration de monstres* utilisent une force ou un monstre intermédiaire pour attaquer les adversaires. Les attaques directes ont l'avantage de l'efficacité ; par exemple, *flèche acide de Melf* est directement jeté sur sa cible. Les attaques indirectes qui utilisent un intermédiaire ont l'avantage de l'adaptabilité ; les rats géants convoqués par *conjuration de monstres I* peuvent être dirigés pour attaquer l'adversaire n° 1 qui est statique, puis ils peuvent recevoir l'ordre de déferler sur l'adversaire n° 2 en fuite.

De nombreuses attaques de Convocation nécessitent une participation continue du conjurateur ; il ne peut contrôler ses créatures convoquées s'il ne peut communiquer avec elles. C'est particulièrement crucial avec des sorts comme *conjuration d'un élémental*, où la créature convoquée se retournera contre le conjurateur s'il rompt sa concentration.

Un conjurateur qui apprend un grand nombre de sorts pour convoquer des créatures s'adapte mieux dans un grand groupe ; plus il a de compagnons, plus il a de protection disponible pour l'aider à maintenir sa concentration, au cas où ses camarades ont besoin de chasser une nuisance. Lorsqu'ils voyagent, de tels conjurateurs doivent rester au centre du groupe, qui est généralement le point le plus sûr. En tant que membres d'équipes plus petites, les conjurateurs sont plus efficaces s'ils connaissent divers sorts de Conjuration/Convocation, particulièrement ceux qui font directement des dégâts ; un conjurateur avec seulement un ou deux compagnons pourra trouver difficile, et dangereux, de lancer une *conjuration d'un élémental*.

Sorts les plus désirables :

Bas niveau : *Flèche acide de Melf, conjuration d'un essaim,* et *flèche enflammée* sont d'excellents sorts offensifs. Mais *conjuration de monstres I* est le gros lot, un conjurateur rusé devrait trouver de nombreux usages à, disons, huit rats géants.

Moyen niveau : Les sorts *conjuration de monstres* sont les meilleurs. *Conjuration d'un élémental, molosse fidèle de Mordenkainen* et *conjuration d'ombres* peuvent faire tourner la chance dans quasiment n'importe quel combat contre des adversaires de bas ou moyen niveau.

Haut niveau : Ce groupe comporte ce que la plupart des magiciens considèrent comme le sort le plus prisé de n'importe quelle École, *souhait. Souhait mineur* est presque aussi puissant.

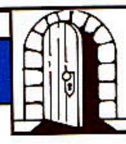
Comme les MD varient beaucoup dans leur façon de gérer les *souhaits*, il se peut que les joueurs avec des personnages conjurateurs veuillent discuter avec leur MD de ses paramètres pour juger ces types de sorts (voir la section Commentaires sur les sorts dans le Chapitre 7 pour en savoir plus sur les *souhaits*). En plus des *souhaits*, les sorts de haut niveau de Conjuration/Convocation proposent au conjurateur quelques sorts offensifs extrêmement puissants. Les meilleurs sur toute la ligne en combat sont *mot de pouvoir, mort, sphère prismatique,* et les sorts *conjuration de monstres*.

Éthique : Grâce à la grande puissance qu'ils contrôlent, la plupart des conjurateurs sont franchement convaincus que leur spécialité est supérieure à toutes les autres. L'Illusion et la Divination sont triviales, l'Altération et l'Invocation sont sans importance, l'Abjuration et l'Enchantement sont trop faibles, et la Nécromancie est trop repoussante. Bien qu'ils tendent à être suffisants et arrogants, les conjurateurs sont aussi confiants, courageux et brillants.

Ils ont tendance à compter sur des créatures convoquées pour réaliser pour eux des tâches difficiles ; d'où le fait que de nombreux conjurateurs deviennent mous au fil du temps. Beaucoup de gens pensent que les conjurateurs sont carrément fainéants.

Les conjurateurs reconnaissent l'importance de tenir le Mal en échec, et beaucoup sont d'alignement bon. Cependant les conjurateurs mauvais fleurissent, particulièrement ceux qui gardent le contact avec des entités mauvaises convoquées sur d'autres plans d'existence.

Les conjurateurs expriment librement leurs pensées et ont peu de tolérance pour l'opinion de ceux qu'ils considèrent comme inférieurs ; il faut un chef d'une valeur indéniable et d'une dureté inflexible pour gagner le respect d'un



conjurateur. Dans un groupe d'aventuriers, les conjurateurs ont tendance à préférer l'action à la discussion, et l'attaque aux négociations. Ils se délectent de toutes les occasions de combat afin de démontrer leur puissance.

Comme ils sont peu intéressés par l'association avec des personnes ordinaires, ils préfèrent vivre dans des zones isolées, à la campagne. La plupart d'entre eux considèrent les enfants comme un fléau. Ainsi, même le peu de conjurateurs qui se marient restent sans enfants par choix délibéré.

A part la recherche magique, les conjurateurs fuient toutes les activités qui constitueraient normalement une profession ou une occupation régulière. Quand leurs finances battent de l'aile, ils peuvent toujours convoquer des créatures pour leur rapporter un trésor.

Enchantement/Charme

Description : Au même titre que l'École de Conjuration/Convocation, celle-ci contient deux grands types de sorts. Ces deux types imbibent leur sujet d'énergie magique afin de créer des effets particuliers. Les sorts de *Charme* provoquent des changements dans le comportement ou influencent des créatures, altérant habituellement l'état mental ou émotionnel du sujet. Les sorts *d'Enchantement* investissent des objets inertes de pouvoirs magiques. Ni les sorts de *Charme* ni ceux *d'Enchantement* n'ont d'effets quelconques sur la forme physique de leur sujet.

Nom du spécialiste : Enchanteur.

Races autorisées : Les humains, demi-elfes, et elfes peuvent tous devenir enchanteurs.

Caractéristique requise : Comme le fait d'influencer la volonté d'autrui est en partie une manifestation du charme personnel du jeteur, il faut qu'un magicien ait au moins 16 en Charisme pour se spécialiser comme enchanteur.

Modificateurs aux jets de sauvegarde : Quand ils tentent de se protéger contre un sort d'Enchantement/Charme lancé par un enchanteur, tous les adversaires de celui-ci effectuent leurs jets de sauvegarde à -1. Un enchanteur ajoute un bonus de +1 lorsqu'il se protège contre des sorts d'Enchantement/Charme.

Sorts en bonus et pouvoirs acquis : Un enchanteur peut mémoriser un sort supplémentaire à chaque niveau de sort pourvu qu'au moins un des sorts mémorisés soit de l'École Enchantement/Charme.

Lorsqu'un enchanteur atteint le 17ème niveau, il acquiert l'immunité à toutes les formes de sorts de *Charme*.

Lorsqu'il atteint le 20ème niveau, il gagne la faculté de lancer un sort spécial *d'action libre* une fois par jour. L'enchanteur peut lancer ce sort sur lui-même ou sur toute créature qu'il touche. Ce sort ne nécessite aucun élément matériel et a un temps d'incantation de 1 ; l'enchanteur touche simplement le sujet et se concentre. Une fois enchanté par *action libre*, ce dernier est capable de bouger et d'attaquer normalement pendant une heure, même sous l'influence d'un sort qui gêne ses mouvements comme *toile d'araignée* ou *lenteur*. Ce sort annule les effets des différents sorts *d'immobilisation*. Sous l'eau, le sujet se déplace à sa vitesse de surface normale et fait tous les dégâts avec une arme pourvu que celle-ci soit tenue et non lancée.

Écoles en opposition : Un enchanteur ne peut pas apprendre de sorts des Écoles d'Invocation/Évocation et Nécromancie.

Analyse des sorts : L'enchanteur à un nombre raisonnable de sorts parmi lesquels choisir, dont la plupart accentuent les effets défensifs plutôt qu'offensifs. On peut non seulement diviser cette École entre les Charmes et les Enchantements, mais on peut aussi séparer ses sorts entre ceux qui affectent une seule personne ou objet, et ceux qui sont capables d'affecter un groupe de personnes ou d'objets.

Les sorts qui ont un effet sur un groupe sont généralement plus utiles à l'enchanteur, mais il doit tenir compte de leur portée et de leur durée quand il choisit les sorts à apprendre et à mémoriser. Par exemple, *rayon débilitant* et *l'irrésistible rire de Tasha* sont tous deux des sorts d'Enchantement/Charme de 2ème niveau qui donnent des pénalités aux jets d'attaque et de dégât des adversaires. *Rayon débilitant* touche seulement une créature tandis que le *rire de Tasha* affecte tout le monde dans un cube de 9 mètres d'arête. Mais notons que même si le *rire de Tasha* inflige une plus grande pénalité aux dégâts, il ne dure qu'un seul round (bien que les effets se reportent essentiellement au round suivant). *Rayon débilitant* dure, lui, 1 round/niveau ; quand il est lancé à des niveaux plus élevés, ce sort peut être extrêmement débilitant. Et, bien que la portée de 60 mètres du *rire de Tasha* rende terne, par comparaison, celle du *rayon débilitant* (10 mètres + 5 mètres/niveau), notons qu'à des niveaux plus élevés, la portée du *rayon débilitant* augmente de façon spectaculaire, alors que la portée du *rire de Tasha* reste la même.

Le défaut du catalogue de sorts d'Enchantement/Charme est son manque de sorts offensifs. Seule une poignée de sorts peut faire des dégâts. Ceci définit le rôle de l'enchanteur comme défensif au sein d'un groupe d'aventuriers. A noter que, comme pour l'abjurateur, sa basse Classe d'Armure le rend extrêmement vulnérable aux attaques. Un garde du corps avec une CA haute ou beaucoup de points de vie tient plus de la nécessité que du luxe pour un enchanteur.

A la différence d'un abjurateur, dont les sorts défensifs fonctionnent plus ou moins automatiquement, les sorts défensifs de l'enchanteur nécessitent souvent une action supplémentaire de sa part après avoir été lancés. Une victime *hypnotisée* a besoin par exemple qu'on lui dise quoi faire, tout comme un sujet touché par *suggestion*. Les créatures *charmées* peuvent simplement rester sur place et fixer un point, à moins que le jeteur ne les dirige autrement. En clair, les enchanteurs les plus efficaces sont

ceux qui ont l'esprit vif, qui sont créatifs et vigilants.

Sorts les plus désirables :

Bas niveau : Presque tous les sorts de bas niveau d'Enchantement/Charme sont défensifs. Les meilleurs sont ceux qui laissent le plus de champ à l'enchanteur concernant le nombre de créatures qu'il peut toucher, comme *hypnotisme*, *sommeil*, *peur* et *l'irrésistible rire de Tasha*. Bien qu'il n'affecte qu'une créature, *suggestion* peut être un sort extrêmement utile dans les mains d'un jeteur créatif ; avec une durée de 1 heure + 1 heure/niveau, il figure aussi parmi les sorts de bas niveau qui durent le plus longtemps.

Moyen niveau : *Arme enchantée* est l'un des quelques sorts offensifs disponibles de cette École, donc un supplément de valeur au répertoire de tout enchanteur. *Charme-monstre* et immobilisation des monstres ont l'avantage d'être capable de toucher des adversaires variés. *Miroir magique* remplace efficacement une *boule de cristal* ou tout autre objet divinatoire. *Suggestion de masse* et *mauvais œil* offrent de tous les sorts de moyen niveau le plus d'opportunités dans les mains d'un jeteur créatif.

Haut niveau : Il y a malheureusement peu de sorts de haut niveau d'Enchantement/Charme disponibles. *Antipathie-sympathie*, *entrave* et *charme de masse* sont les meilleurs sorts tous usages en raison de la diversité de leurs utilisations. Faute d'avoir un conjurateur, *exigence* fonctionne essentiellement comme un sort de Conjuration.

Éthique : Les enchanteurs tendent, grâce à leur fort Charisme, à être les spécialistes les plus attrayants physiquement et ayant la plus belle prestance. Ils sont sensibles, passionnés et bienveillants. Ils croient au caractère sacré de la vie et partagent l'amour du druide pour la nature. La plupart des enchanteurs se considèrent comme les protecteurs des personnes sans défense et les champions des faibles. Mais il y en a certains qui considèrent leur maîtrise de la magie d'Enchantement comme le signe évident de l'inévitable ascendant qu'ils ont sur le monde. Il y a ainsi un assez grand nombre d'enchanteurs bons ou mauvais, mais peu de neutres.

Dans les groupes d'aventuriers, les enchanteurs sont généralement la voix de la raison. Ils sont souvent capables d'imaginer des options ou des solutions qui ont échappé à leurs compagnons. Ce sont d'excellents équipiers, de superbes négociateurs et d'habiles marchandeurs. Ils apprécient les arts raffinés et la belle conversation, et sont fascinés par la magie sous toutes ses formes. Il n'est pas inhabituel qu'un enchanteur ait des douzaines d'amis intimes. Bien qu'ils soient profondément romantiques, les enchanteurs se marient souvent tardivement, car ils sont peu enthousiastes à s'installer avec seulement une personne. Friands d'une vie simple, les enchanteurs vivent ordinairement dans de modestes demeures à l'intérieur de petits villages. Ils passent beaucoup de leur temps à bricoler des potions et des choses magiques, et gagnent ordinairement leur vie comme conseillers, professeurs ou fermiers.

Divination Majeure

Description : Cette École contient divers sorts qui révèlent des renseignements, qui autrement resteraient cachés ou secrets. Les sorts de Divination Majeure révèlent l'existence d'objets, de créatures, ou de conditions particulières, de même qu'ils donnent des renseignements sur le passé, le présent, et le futur. Cette École contient aussi des sorts qui contactent des créatures d'autres plans d'existence, mais qui n'amènent pas d'action directe de la part de ces créatures.

Nom du spécialiste : Devin.

Races autorisées : Les elfes, demi-elfes et humains, sont tous aptes à la spécialité de devin.

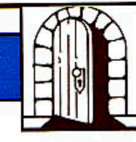
Caractéristique requise : Un magicien doit avoir une forte intuition et une volonté exceptionnelle pour maîtriser les sorts de Divination, ce qui est reflété par un haut score en Sagesse. Il faut que les spécialistes de cette École aient un score minimum de 16 en Sagesse

Modificateurs aux jets de sauvegarde : Quand ils tentent de se protéger contre un sort de Divination lancé par un devin, tous les adversaires de celui-ci effectuent leurs jets de sauvegarde à -1. Un devin ajoute un bonus de +1 lorsqu'il se protège contre des sorts de Divination ou tout objet magique en reproduisant les effets.

Sorts en bonus et pouvoirs acquis : Un devin peut mémoriser un sort supplémentaire à chaque niveau de sort pourvu qu'au moins un des sorts mémorisés soit de l'École de Divination.

Lorsqu'un devin atteint le 17ème niveau, il acquiert l'immunité à toutes les formes de sorts divinatoires tels que *ESP* et *connaissance des alignements*, de même que l'immunité contre les objets magiques qui en reproduisent les effets. Un adversaire qui utilise *ESP* sur un devin du 17ème niveau n'aura pas plus de succès que s'il essayait de lire dans l'esprit d'une pierre. Un adversaire qui utilise *clairaudience* sur un devin du 17ème niveau qu'il ne voit pas, ne reçoit pas de renseignements, pas plus qu'il n'est au courant de la présence du devin.

Lorsqu'un devin atteint le 19ème niveau, il reçoit la faculté de lancer un sort spécial de *détection des pièges* trois fois par jour. Le sort a une zone d'effet égale à une allée de 3 mètres de large, jusqu'à une portée de 30 mètres. Pour lancer le sort, le devin doit simplement pointer son doigt dans la direction souhaitée et se concentrer ; il n'a besoin d'aucun composant verbal ou matériel. Identique au sort de prêtre du 2ème niveau, *détection des pièges* révèle l'existence de tous les pièges magiques ou mécaniques dissimulés normalement, y compris les alarmes, les glyphes et les sorts et objets similaires. Le devin apprend la nature générale du piège (magique ou mécanique) mais pas son effet exact, ni la façon de le désamorcer.



Lorsqu'un devin atteint le 20ème niveau, il reçoit la faculté de lancer un sort spécial de *divination* une fois par jour. Pour lancer ce sort, le devin doit se concentrer pendant un tour complet ; il n'a besoin d'aucun composant verbal ou matériel. Identique au sort de prêtre du 4ème niveau, *divination* donne un conseil utile au sujet d'un but, d'un événement, ou d'une activité particulière, qui se produira durant les sept prochains jours. La révélation peut prendre la forme d'un présage, d'une courte citation, ou d'un vers énigmatique, mais elle donne toujours un conseil particulier. Dans tous les cas, le MD contrôle le type d'informations révélées. De même, il décide si des *divinations* supplémentaires donneront des renseignements en plus. La chance de base qu'une *divination* soit correcte est de 80 %, ajustée par le MD en cas de circonstances inhabituelles ou de requêtes extrêmes (comme un devin cherchant à connaître l'emplacement exact d'un puissant artefact). Si le jet de dés est raté, le devin sait que le sort a échoué, à moins qu'une magie particulière divulguant de faux renseignements ne soit à l'œuvre.

Écoles opposées : Le devin ne peut pas avoir accès à l'École de Conjuration/Convocation.

Analyse des sorts : La diversité des sorts accessibles au devin est plus restreinte que celle de toute autre École ou de tout autre spécialiste. Les sorts offensifs, c'est à dire ceux qui font des dégâts aux adversaires, soit directement, soit indirectement, n'existent pas dans cette École. De la même façon, les sorts défensifs, qui soit inhibent la capacité de combat d'un ennemi, soit fournissent une protection directe au devin et à ses compagnons, ne sont pas disponibles. Ceci ne signifie pas que le devin est inutile en combat ; cela veut dire que sa force réside ailleurs.

En tant que collecteur de renseignements, le devin est sans égal. Un devin peut anticiper des dangers imprévus, distinguer la vérité du mensonge et être un espion extraordinairement efficace. Il peut soutenir les défenses de son groupe en le prévenant de la présence d'adversaires normalement indécelables. Bien que le répertoire des sorts de Divination soit relativement petit, le devin a accès à plus d'Écoles que tout autre spécialiste.

Il y a deux grands groupes de sorts de Divination Majeure. L'un comprend les sorts qui révèlent des informations sur un objet ou une créature particulière, comme *ESP* et *localisation d'un objet*. L'autre groupe donne des renseignements sur n'importe quel type d'objet ou de créature à portée du sort ; ce groupe comprend *détection de l'invisibilité* et *clairvoyance*.

Sorts les plus désirables :

Bas niveau : Tous les sorts de Divination du 1er au 4ème niveau font partie de l'École de Divination Mineure, et sont autorisés pour toutes les Écoles. Nous en parlerons en détail dans la section Divination Mineure. Cependant un devin digne de ce nom aura inclu dans son répertoire *détection de la magie*, *lecture de la magie*, et *ESP* ; *connaissance des alignements* et *clairvoyance* sont aussi d'importants sorts de Divination de base.

Moyen niveau : Tous les sorts de Divination de moyen niveau sont puissants, *connaissance des légendes* et *vision véritable* seront sans doute les plus utilisés. *Contact avec un autre plan* est un sort précieux si le groupe du devin n'a pas de conjurateur ou d'autre magicien capable de contacter des créatures extraplanaires.

Haut niveau : Avec juste une poignée de sorts de Divination Majeure de haut niveau, il reste peu de choix au devin. Notez que *pressentiment* est l'un des quelques sorts de Divination qui protège le devin des dégâts.

Éthique : Les devins sont peut-être les plus sages de tous les magiciens. Leurs investigations sur le monde qui les entoure, et leur examen attentif des événements passés et futurs, les dotent d'une base de connaissances et d'une perspicacité uniquement égalées par les lettrés les plus érudits. Un devin possède typiquement une perspicacité frappante au sujet du fonctionnement de l'esprit humain ; rares sont ceux qui connaissent mieux le tempérament humain que les devins.

Les devins ont tendance à être prudents et réfléchis dans leurs actions. Comme leurs divinations leur ont appris que les hommes étaient enclins à dissimuler leurs vrais sentiments et leurs vraies motivations, de nombreux devins sont soupçonneux et méfiants, allant quelques fois jusqu'à être cyniques. Ces devins qui se laissent submerger par la méfiance et le cynisme tendent à être d'alignement mauvais. Ceux qui acceptent l'ambiguité du tempérament humain comme une partie de l'ordre naturel tendent à être d'alignement neutre. Ceux qui gardent la foi en la bonté innée de l'homme ont tendance à être d'alignement bon.

Les devins ne sont pas prédisposés à la vie aventureuse et n'acceptent une telle carrière qu'avec réticence. Ce ne sont pas des combattants nés ; en fait, les magiciens qui manquent de capacités physiques sont voués à la Divination, plus qu'à toute autre spécialité. Pourtant les devins sont d'une grande aide dans les groupes d'aventuriers ; leur jugement, leur finesse et leur total bon sens sont autant de biens précieux. Il faut qu'un groupe prenne garde à assurer la protection des devins car ils manquent généralement de réelles capacités pour se défendre.

Au fond, les devins sont des solitaires, et ils ne deviennent pas facilement intimes avec les autres. Ils fondent rarement de grandes familles. Les devins d'alignement bon ne sont généralement pas rancuniers envers les autres personnes et les aident quand on le leur demande. Ils préfèrent néanmoins vivre seuls dans des zones isolées, où ils peuvent conduire leurs recherches et leurs investigations sans être dérangés. Des tours de pierre au bord de falaises, ou au sommet de hautes collines, sont des résidences idéales pour les devins.

Bien qu'ils n'attachent que peu d'importance aux biens matériels, les devins peuvent gagner de l'argent en facturant leurs services en tant que voyants, diseurs de bonne aventure, et trouveurs d'objets ou de personnes perdues.

Illusion

Description : Les sorts de l'École d'Illusion faussent la réalité pour créer des changements apparents dans l'environnement, sur le jeteur ou sur d'autres personnes ou créatures. Ces sorts ne provoquent pas de réels changements comme le font les sorts d'Altération, mais altèrent à la place la façon dont les créatures et les personnes perçoivent la réalité. Cette École comprend et les sorts d'Illusion, et les sorts de Fantasme (nous discuterons des différences dans la section Analyse des sorts, ci-dessous).

Nom du spécialiste : Illusionniste.

Races autorisées : Les humains et les gnomes sont aptes à devenir des illusionnistes. On ne sait pas clairement pourquoi les elfes et les demi-elfes ne peuvent pas se spécialiser dans cette École, quoi que certains avancent que leur résistance magique innée, qui les immunise aux sorts de *Charme*, limite également leur capacité à focaliser l'énergie magique nécessaire pour créer des illusions.

Caractéristique requise : Les éléments somatiques de la plupart des illusions de moyen et haut niveau requièrent des manipulations physiques précises. Aussi, pour se spécialiser comme illusionniste, il faut qu'un magicien ait un score minimum de 16 en Dextérité.

Modificateurs aux jets de sauvegarde : Quand ils tentent de se protéger contre des sorts d'Illusion/Fantasme lancés par un illusionniste, tous les adversaires de celui-ci effectuent leurs jets de sauvegarde à -1. Un illusionniste ajoute un bonus de +1 lorsqu'il se protège contre tout type d'illusions. Ces modificateurs ne sont utilisés que contre des illusions où les jets de sauvegarde sont autorisés.

Sorts en bonus et pouvoirs acquis : Un illusionniste peut mémoriser un sort supplémentaire à chaque niveau de sort pourvu qu'au moins un des sorts mémorisés soit de l'École d'Illusion.

Lorsqu'un illusionniste atteint le 18ème niveau, il ajoute un bonus de +1 lorsqu'il se protège contre des illusions lancées par des non-illusionnistes (comme cela vient en plus de son modificateur naturel de +1, son bonus aux jets de sauvegarde contre ces formes d'attaques passe en fait à +2).

Lorsqu'il atteint le 20ème niveau, il acquiert la faculté de lancer un sort spécial de *dissipation d'illusions* trois fois par jour. Le sort a une portée de 30 mètres et un temps d'incantation de 1. Pour lancer ce sort, l'illusionniste pointe simplement son doigt vers le sujet et se concentre ; il n'a besoin d'aucun élément somatique ou matériel. Ce sort permet à l'illusionniste de dissiper toute forme de *force fantasmatique*, y compris celles augmentées de *rumeur illusoire* ; cependant, *dissipation d'illusions* n'est efficace que contre les sorts de *force fantasmatique* lancés par des non-illusionnistes.

Dissipation d'illusions a une chance de base de réussite de 50 %. Cette chance de succès est augmentée de 5 % par niveau d'expérience supplémentaire de l'illusionniste par rapport au jeteur de force fantasmatique. Pour chaque niveau où le jeteur dépasse l'illusionniste, la chance est réduite de 5 % (par exemple, si un illusionniste du 20ème niveau essaie de dissiper une *force fantasmatique* créée par un mage du 15ème niveau, la chance de réussite de l'illusionniste est de 75 %). Si un illusionniste lance *dissipation d'illusions* sur un sujet qui n'est pas une illusion, il n'y a aucun effet, mais la tentative compte dans la limite quotidienne de l'illusionniste pour lancer le sort.

Écoles en opposition : Un illusionniste ne peut pas apprendre de sorts des Écoles de Nécromancie, Invocation/Évocation et Abjuration.

Analyse des sorts : On peut regrouper les sorts de cette École en deux grandes catégories : les illusions et les fantasmes.

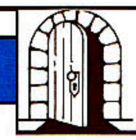
Les illusions sont des sorts qui simulent la réalité, en créant des conditions artificielles de lumière, de couleur, de son et d'odeur. *Rumeur illusoire* est un exemple d'illusion qui simule le son. En général, les illusions des niveaux les plus bas ont une utilité limitée en combat, n'offrant ni protection directe face aux dégâts, ni la faculté de faire des dégâts à des adversaires.

Bien que la plupart des illusions ne créent que l'apparence de la réalité, certains sorts de haut niveau utilisent des forces extradimensionnelles pour créer des illusions avec une substance physique. Ils sont capables de faire des dégâts et d'interagir de diverses façons avec le monde réel. *Monstres d'ombre* est un exemple d'illusion quasi-réelle. Il s'agit des types d'illusions les plus utiles en combat, puisqu'ils permettent de créer des créatures illusoires pour attaquer des adversaires et exécuter diverses autres actions tactiques.

Un autre type d'illusion se concentre sur les forces extradimensionnelles afin d'altérer la forme physique du jeteur. *Forme ectoplasmique* en est un exemple. Il s'agit de sorts défensifs particulièrement bons puisqu'ils protègent le jeteur de diverses formes d'attaques.

Les fantasmes forment le deuxième grand groupe des sorts d'Illusion. Ils manipulent directement la perception de leurs victimes. Ils ne créent pas d'images, ils déclenchent des réactions. *Hantise* est un exemple de fantasme qui déclenche la réaction de peur. Les fantasmes sont aussi de bons sorts défensifs, au même titre que les illusions qui modifient la forme du jeteur, puisqu'ils peuvent toucher plusieurs adversaires dans une portée donnée.

Beaucoup pensent que les illusionnistes sont les plus faibles des spécialistes parce que les sorts de l'École d'Illusion s'occupent surtout de créer des images et sont d'une utilité restreinte en combat. Or, au sens large, aucune École



ne donne autant d'options à un magicien puisque, dans la plupart des cas, les sorts d'Illusion ne sont limités que par l'imagination du jeteur. Examinons par exemple le sort d'Illusion du 1er niveau *force fantasmatique*. Un magicien à l'esprit un peu lourd pourrait le considérer comme un sort inutile ; après tout, ses illusions n'ont que des composants usuels. Un monstre silencieux pourrait faire peur à un bandit nerveux, mais qu'est-ce qu'on pourrait faire d'autre

Presque tout, vous répondra un illusionniste créatif, et les effets ne sont pas restreints aux combats. Voici quelques exemples :

- Le groupe est poursuivi par une horde d'orques. Le magicien utilise *force fantasmatique* pour créer l'illusion d'un mur de ronces derrière le groupe, ceci afin de ralentir les poursuivants. Puis il crée tour à tour un essaim de guêpes, un nuage d'un gaz vert menaçant, ou une étendue de sables mouvants, pour les ralentir plus encore.
- Le groupe a faim et veut attraper quelques poissons pour son dîner. Les aventuriers ont des lignes et des hameçons, mais pas d'appâts. Le magicien utilise *force fantasmatique* pour créer un appât coloré et scintillant.
- Le groupe voudrait attirer un ennemi dans une grotte pour lui tendre une embuscade. Le magicien utilise *force fantasmique* pour créer l'illusion d'un grand trésor, juste à l'intérieur de la grotte, et voilà : l'ennemi cupide tombe dans le panneau.
- Le magicien a rencontré une belle damoiselle qu'il veut impressionner. Il l'emmène dans un bois isolé et utilise *force fantasmatique* pour créer l'illusion d'un parterre de splendides fleurs sauvages.

Sorts les plus désirables :

Bas niveau : *Force fantasmatique*, *ventriloquie*, *force fantasmatique majeure* et *force spectrale* sont les sorts d'illusionniste de bas niveau les plus polyvalents quand ils sont maniés par un jeteur créatif. *Hantise*, *invisibilité*, *forme ectoplasmique* et *invisibilité, rayon de 9 mètres* sont d'excellents sorts défensifs.

Moyen niveau : Avec l'accès aux sorts de 4ème niveau et plus, l'illusionniste devient un combattant émérite, puisqu'il peut tirer avantage d'illusions puissantes et quasi-réelles comme *assassin fantasmatique*, *monstres d'ombre*, *monstres mi-ombre*, *magie d'ombre*, *magie de la demi-ombre* et *reflets*. Les choix s'étendent également pour l'illusionniste créatif avec l'accès aux créations complexes possibles grâce à *création mineure*, *illusion majeure*, *création majeure*, *illusion permanente* et *illusion programmée*.

Haut niveau : Malheureusement, le nombre de sorts d'Illusion disponibles à de plus hauts niveaux chute terriblement. *Parcours de l'ombre* est inestimable pour un magicien qui s'attend à voyager dans le Plan de l'Ombre ; il fonctionne aussi efficacement dans certaines situations comme un sort de bannissement. *Invisibilité de masse* peut faire la différence entre victoire et défaite dans un combat opposant un grand nombre de participants. *Simulacre offre*, de toutes les illusions créatrices, le plus d'opportunités, tandis qu'ennemi subconscient peut être le plus mortel de tous les sorts offensifs d'Illusion.

Éthique : Les illusionnistes tendent à être hauts en couleur, ouverts et sûrs d'eux. Remarquablement créatifs, ils apprécient l'art, la littérature, la poésie et la musique, et nombre d'entre eux sont eux-mêmes des artistes accomplis. Bien que leur aptitude aux travaux savants soit aussi grande que celle de tout autre spécialiste, les illusionnistes ont tendance à passer moins de temps plongés dans les recherches, préférant la compagnie des gens à l'isolement du laboratoire.

Ils ont l'esprit vif mais ne sont pas spécialement de grands penseurs. D'un naturel pragmatique, ils acceptent le côté éphémère de toute chose et pensent que toute tentative pour développer une philosophie universelle visant à expliquer le sens de l'existence est en fin de compte futile — et n'est donc que perte de temps. Les illusionnistes ont tendance à être d'alignement bon et neutre, puisque les magiciens attirés par le Mal optent d'ordinaire pour une spécialisation plus puissante à leurs yeux.

Grâce à leur personnalité énergique et à leur esprit vif, les illusionnistes font de bons chefs au sein d'un groupe d'aventuriers, de même qu'ils sont de bons lieutenants et stratèges. Du fait que les illusionnistes de bas et moyen niveau manquent ordinairement de sorts défensifs, il faut qu'un groupe leur fournisse des gardes du corps ou d'autres protections afin de les garder sains et saufs ; il vaut mieux laisser de tels illusionnistes au centre du groupe lorsqu'on voyage.

Les illusionnistes apprécient le tourbillon permanent de la vie urbaine et entretiennent habituellement des demeures joliment meublées au cœur d'une cité. Ils ont généralement une foule d'amis et de relations, et sont des époux loyaux et aimants. Ils gagnent leur vie comme bateleurs, artistes, mercenaires, professeurs et commerçants.

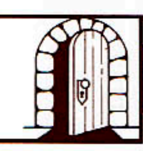
Invocation/Évocation

Description : Cette École comprend deux types de sorts, utilisant tous deux de l'énergie magique pour créer des effets particuliers, en produisant des forces spéciales que le jeteur façonne en constructions d'énergie ou de matière. Les sorts d'évocation utilisent les forces magiques naturelles des plans. Les sorts d'Invocation demandent l'intervention de puissants êtres extradimensionnels.

Nom du spécialiste : Invocateur.

Races autorisées : Seuls les humains sont capables d'assimiler les énergies magiques complémentaires nécessaires à la maîtrise des sorts de cette École. Ainsi, seuls les humains sont aptes à devenir des invocateurs.

Caractéristique requise : A cause des puissantes énergies en jeu, passer sa vie à lancer des sorts d'Invocation/Évocation impose une tension extrême à la



santé du magicien. Aussi, un minimum de 16 en Constitution est nécessaire pour se spécialiser comme invocateur.

Modificateurs aux jets de sauvegarde: Quand ils tentent de se protéger contre des sorts d'Invocation/Évocation lancés par un invocateur, tous les adversaires de celui-ci effectuent leurs jets de sauvegarde à -1. Un invocateur ajoute un bonus de +1 lorsqu'il se protège contre des sorts d'Invocation/Évocation.

Sorts en bonus et pouvoirs acquis : Un invocateur peut mémoriser un sort supplémentaire par niveau de sort pourvu qu'au moins un des sorts mémorisés soit de l'École d'Invocation/Évocation.

Lorsqu'un invocateur atteint le 17ème niveau, il ajoute un bonus de +1 quand il se protège contre des sorts d'Invocation/Évocation ou contre des objets magiques en reproduisant les effets. Avec son modificateur naturel au jet de sauvegarde, cela fait passer en fait son bonus à +2.

Lorsqu'il atteint le 20ème niveau, il gagne un autre bonus de +1 quand il se protège contre des sorts d'Invocation/Évocation, ce qui fait alors passer son bonus à +3.

Écoles en opposition : L'invocateur ne peut pas avoir accès aux sorts des Écoles d'Enchantement/Charme et de Conjuration/Convocation.

Analyse des sorts : Cette École offre au spécialiste une gamme de sorts d'une puissance stupéfiante. En fait, aucune École n'a une plus grande diversité de sorts offensifs disponibles à tous les niveaux.

Les sorts d'Évocation offensifs de haut niveau ne sont rien moins que totalement dévastateurs ; une seule *nuée de météores* peut, par exemple, faire jusqu'à 160 points de dégâts. Par conséquent, un invocateur peut passer pour l'équivalent, en magicien, du plus puissant guerrier ; une fois armé d'un bon répertoire de sorts d'Invocation/Évocation, l'invocateur se trouve facilement parmi les personnages les plus puissants du jeu.

L'invocateur a également accès à un certain nombre de sorts défensifs puissants. Certains de ces sorts protègent contre des types particuliers d'attaques, comme *bouclier* et *bouclier de feu*, alors que d'autres protègent en gênant les actions de tous les ennemis à portée du sort, comme *mur de brouillard* et *cri*. Généralement, les sorts qui gênent les actions de l'ennemi s'avéreront plus utiles que ceux qui protègent contre un type particulier d'attaques, à moins que l'invocateur ne soupçonne une rencontre avec des types particuliers de monstres. Si par exemple des lézards de feu parcourent la région, il sera prudent de mémoriser *bouclier de feu*.

Un invocateur sage réalisera que les sorts les plus forts ne sont pas forcément les meilleurs. Considérons par exemple qu'un invocateur du 10ème niveau et son groupe sont sur le point de s'aventurer dans une zone inconnue où la rumeur veut que de très nombreuses créatures hostiles vivent. Bien que les créatures soient nombreuses, on dit aussi qu'elles sont de bas niveau, n'ayant peut-être pas plus de 3 DV chacune. L'invocateur a *éclair* et *minuscules météores de Melf* dans son livre de sorts, lequel des deux sorts sera le plus utile ? Les dégâts causés par un seul *éclair* dépassent ceux de *minuscules météores*, mais *l'éclair* ne peut être utilisé qu'une seule fois, alors que *minuscules météores* permet à l'invocateur de faire jusqu'à dix attaques. Un monstre typique de 3 DV a environ 12 points de vie. *L'éclair* anéantira sans nul doute un monstre de 3 DV, mais une bonne partie de la puissance de *l'éclair* a des chances d'être gaspillée. Avec de la chance, les *minuscules météores* mettront hors combat de nombreux monstres de 3 DV.

Il est sage de mémoriser de puissants sorts offensifs à utilisation unique (comme *éclair* et *boule de feu*) quand le groupe s'attend à rencontrer des monstres de haut niveau, et de mémoriser des sorts à utilisation multiple (comme *chaîne d'éclairs* et *minuscules météores de Melf*) capables de mettre hors combat un bon nombre d'adversaires quand on s'attend à trouver des monstres de bas niveau.

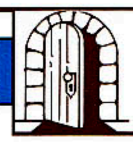
Malgré la grande puissance qu'il contrôle, la Classe d'Armure de l'invocateur n'est pas meilleure que celle de n'importe quel autre spécialiste. Un invocateur armé *d'éclair*, de *boule de feu* et de toute une gamme d'autres sorts offensifs formidables, reste vulnérable aux attaques. Un groupe qui envoie sans arrêt son invocateur seul dans des missions périlleuses, ou un invocateur qui se porte constamment volontaire pour de telles missions, sont autant de tentations au destin. Un seul piège, ou une embuscade bien préparée, peut mettre fin à ses jours.

Sorts les plus désirables :

Bas niveau : *Projectile magique* est le sort offensif du 1er niveau le plus puissant. *Boule de feu*, *éclair* et *minuscules météores de Melf* ne laissent aucune chance à leurs victimes et sont sans doute les meilleurs sorts de bas niveau de toutes les Écoles. De même pour *mur de brouillard* et *toile* d'araignée, qui sont sans doute les meilleurs sorts offensifs.

Moyen niveau : Il y a trois sorts de moyen niveau particulièrement attrayants en raison de leurs multiples formes ; ce qui est intéressant, c'est qu'ils sont tous trois basés sur la glace. Il s'agit de *tempête glaciale* (deux formes), *mur de glace* (trois formes), et *sphère glaciale d'Otiluke* (trois formes). *Rêve* est un sort aussi intéressant, puisque l'invocateur obtient également l'accès à son inverse, *cauchemar*. *Cri*, *mur de feu* et *transformation de Tenser* sont tous efficaces aussi bien en tant que sorts offensifs que défensifs. *Nuage mortel* et *chaîne d'éclairs* sont d'excellents compléments à l'arsenal de n'importe quel invocateur.

Haut niveau : *Souhait mineur* n'est limité que par l'imagination du jeteur et les paramètres fixés par le MD (pour plus de renseignements, voir le débat sur les sorts de *souhait*, au Chapitre 7). Avec ses six formes différentes, *entrave* est un sort défensif formidable. Seuls les plus puissants des adversaires ne se



rendront pas face à un invocateur équipé avec un ou plusieurs des sorts suivants: *poing serré de Bigby, nuage incendiaire, main broyante de Bigby, absorption d'énergie* et *nuée de météores*.

Éthique : L'École d'Invocation/Évocation attire les magiciens les plus sérieux, fervents et déterminés. La plupart se consacrent uniquement à la maîtrise de leur profession. Les invocateurs d'alignement bon se consacrent à utiliser leurs talents pour promouvoir le Bien et éliminer le Mal, quitte à sacrifier leur vie si nécessaire. Pour les invocateurs mauvais, la magie d'Invocation est la clé de leur suprématie ; pour eux, le Bien représente la faiblesse, et le Mal, la force. Les invocateurs d'alignement neutre sont rares car les spécialistes de cette École sont des hommes qui ont des philosophies extrémistes.

Les invocateurs sont des chefs nés : sans peur, autoritaires, et suscitant l'inspiration. Leur courage sur les champs de batailles est sans égal, et ils se comportent comme des attaquants aux côtés des guerriers les plus émérites. Comme ils pèsent leurs mots, sont repliés sur eux-mêmes, et restent distants, les invocateurs établissent rarement de fortes relations personnelles.

Les invocateurs vivent partout où ils peuvent préserver leur intimité. Les gens ordinaires les laissent volontiers seuls, craignant leurs pouvoirs et les considérant même comme dangereux. De leur côté, les invocateurs ne font pas grand chose pour dissiper cette réputation. Ils rejettent les possessions matérielles, et n'ont besoin que des fonds nécessaires au financement de leurs recherches. Ils gagnent principalement leur vie comme professeurs, bien qu'ils s'engagent quelques fois comme membres de groupes d'aventuriers afin de trouver des trésors.

Nécromancie

Description : Cette puissante École implique des sorts qui traitent de la mort et des morts. Ces sorts absorbent la vitalité des créatures vivantes et rétablissent les fonctions vitales des créatures décédées. Les os, le sang, les esprits et les apparitions sont tous mêlés aux énergies magiques façonnées et contrôlées par les spécialistes de cette École.

Nom du spécialiste : Nécromancien.

Races autorisées : Comme pour l'École d'Invocation/Évocation, seuls les esprits humains contiennent les énergies nécessaires à la maîtrise des sorts de Nécromancie. Aussi, seuls les humains sont aptes à devenir des nécromanciens.

Caractéristique requise : Puisque seuls les magiciens les plus éclairés, intuitifs et résolus peuvent devenir des spécialistes de cette École, il faut qu'un nécromancien ait au minimum 16 en Sagesse.

Modificateurs aux jets de sauvegarde : Quand ils tentent de se protéger contre des sorts de Nécromancie lancés par un nécromancien, ou contre une attaque venant d'un mort-vivant, soit créé, soit contrôlé par un nécromancien, tous ses adversaires effectuent leurs jets de sauvegarde à -1. Un nécromancien ajoute un bonus de +1 lorsqu'il se protège contre des sorts de Nécromancie ou contre toutes les attaques venant de morts-vivants.

Sorts en bonus et pouvoirs acquis : Un nécromancien peut mémoriser un sort supplémentaire par niveau de sort pourvu qu'au moins un des sorts mémorisés soit de l'École de Nécromancie.

Lorsqu'il atteint le 17ème niveau, le nécromancien ajoute un autre bonus de +1 quand il se protège contre des sorts de Nécromancie ou contre des attaques de morts-vivants. Avec son bonus naturel de +1, son jet de sauvegarde passe en fait à +2.

Lorsqu'il atteint le 20ème niveau, il gagne la faculté de lancer une forme spéciale de *communication avec les morts* une fois par jour. Pour lancer le sort, il faut que le nécromancien vise simplement du doigt le sujet et se concentre pendant un round ; aucun élément verbal ou somatique n'est nécessaire. Le sort permet au nécromancien de poser des questions à une seule créature morte et d'obtenir des réponses en fonction des connaissances de la créature. La créature ne peut être décédée depuis plus de 100 ans et le jeteur doit être capable de parler la langue que la créature morte utilisait de son vivant. Le nécromancien peut converser avec le mort durant un tour complet et peut poser jusqu'à quatre questions.

Quel que soit le niveau de la créature ou son alignement, elle ne reçoit aucun jet de sauvegarde contre ce sort. Cependant elle sera aussi évasive que possible, tendant à donner des réponses brèves et quelques fois énigmatiques.

En outre, les connaissances de la créature sont limitées à ce qu'elle connaissait de son vivant (elle ne peut avoir de renseignements sur ce qui aurait pu lui arriver après sa mort).

Écoles en opposition : Le nécromancien ne peut apprendre de sorts des Écoles d'Illusion et d'Enchantement/Charme.

Analyse des sorts : Bien que l'École de Nécromancie dispose d'un nombre de sorts relativement restreint, ils figurent tous parmi les sorts les plus puissants disponibles pour tous les spécialistes. En termes de puissance pure, les sorts de Nécromancie sont comparables à ceux de l'École d'Invocation/Évocation.

On peut classer les sorts de Nécromancie en trois grands groupes. Un groupe comprend les sorts qui dotent le jeteur, ou une personne de son choix, de capacités spéciales similaires aux effets de certains sorts d'Enchantement et d'Altération. *Toucher glacial, affaiblissement* et *doigt de mort* sont des exemples de ce type de sorts. Ce groupe est composé en majorité de sorts extrêmement puissants ; *sort de mort* et *doigt de mort*, en particulier, sont efficaces contre un grand nombre d'adversaires. Un nécromancien armé d'une collection de ces sorts soutient considérablement les capacités offensives de son groupe. *Réincarnation* peut être considéré comme un

sort de cette catégorie, puisqu'il donne au sujet une faculté spéciale — à savoir une seconde chance de vivre.

Un deuxième groupe de sorts de Nécromancie comprend ceux qui créent des créatures ou des forces physiques qui combattent pour le compte du jeteur. *Main spectrale* et *animation des morts* en sont des exemples. *Conjuration d'ombres* fait aussi partie de ce groupe, bien que dans ce cas, une créature réelle soit conjurée au lieu d'être créée. On peut considérer ces sorts comme offensifs puisqu'ils augmentent la capacité du jeteur à faire des dégâts à des adversaires.

Un troisième groupe de sorts de Nécromancie permet au jeteur d'affecter les actions d'autres créatures, généralement des morts-vivants. *Immobilisation des morts-vivants*, *contagion* et *contrôle des morts-vivants* en sont des exemples. On peut considérer ces sorts comme défensifs, puisqu'ils inhibent les capacités d'attaque des créatures touchées, bien que dans le cas de *contrôle des morts-vivants*, les créatures affectées puissent aussi être utilisées pour attaquer des ennemis.

La majorité des sorts du nécromancien ne viendra sans doute pas d'un seul de ces groupes. Il y a plus de chances qu'il en acquiert un certain nombre des trois groupes tout au long de sa carrière. Bien que tous les sorts de Nécromancie soient extrêmement puissants, les sorts offensifs sont, dans la plupart des cas, les meilleurs choix, puisque leur puissance n'a pas d'équivalent dans les autres Écoles (il faudrait probablement par exemple un *souhait* du 9ème niveau pour reproduire les effets d'un *sort de mort* du 6ème niveau).

Le nécromancien ne fait pas preuve d'une grande force magique avant d'atteindre les plus hauts niveaux. Un nécromancien de bas niveau, du 6ème ou moins, peut quelque peu contribuer aux capacités offensives ou défensives de son groupe. Un nécromancien de bas niveau nécessite une protection supplémentaire de la part de ses compagnons; il faut aussi qu'il adopte une attitude réaliste au sujet de son efficacité en combat, et évite de prendre des risques inutiles. Cependant, ses capacités augmentent rapidement une fois qu'il peut accéder aux sorts de moyen et haut niveau (au 6ème niveau et plus). Il lui faut simplement vivre assez longtemps pour y parvenir.

Sorts les plus désirables :

Bas niveau : Les sorts de bas niveau sont quelque peu faibles, quoique *toucher glacial*, *main spectrale*, et *toucher vampirique* soient de bons sorts offensifs. *Immobilisation des morts-vivants* et *contrôle des morts-vivants* sont inestimables si le magicien , ou son groupe, vont s'aventurer dans des catacombes, des cimetières ou d'autres lieux susceptibles d'abriter de telles créatures.

Moyen niveau : Tous les sorts de ce groupe sont exceptionnellement puissants. *Réceptacle magique* et *réincarnation* sont uniques vu leur utilité, leur puissance n'étant comparable qu'à celle d'un *souhait*. *Sort de mort*, *affaiblissement*, *conjuration d'ombres*, *animation des morts* et *contagion* ont tous diverses utilisations possibles en combat.

Haut niveau : Il n'y a que quelques sorts de haut niveau de Nécromancie, mais ils sont tous extrêmement puissants. *Contrôle des morts-vivants*, *doigt de mort* et *absorption d'énergie* sont capables de faire trembler les adversaires les plus puissants. Les magiciens qui envisagent d'utiliser *clone* doive soigneusement prendre en considération le temps qu'il faut pour l'utiliser ; malgré son temps d'incantation de seulement un tour, il peut falloir jusqu'à huit mois au clone pour grandir.

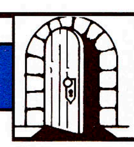
Éthique : Le nécromancien fait preuve d'une fascination à la limite de l'obsession en ce qui concerne la vie et la mort. Typiquement, il broie du noir, n'a pas le sens de l'humour et est renfermé. Ceux qui le connaissent un peu le considèrent quelques fois comme froid et hostile, mais ceux qui sont ses amis peuvent finir par le trouver humain, complexe, une personne dont les émotions sont profondément ancrées. Il peut être un compagnon précieux et de confiance, mais il est aussi sujet à des crises dépressives si intenses qu'il lui devient difficile d'interagir à un degré raisonnable avec autrui.

L'exposition continue aux forces associées à des créatures mortes-vivantes peut entraîner un effet corrupteur sur les magiciens ayant le moindre penchant pour le Mal. C'est pourquoi on dit que le nombre de nécromanciens mauvais l'emporte de beaucoup sur celui des bons. Les nécromanciens neutres n'existent pratiquement pas ; un nécromancien a en général soit une volonté suffisamment forte pour résister à la tentation des ténèbres, soit se soumet à la corruption et voue sa vie au Mal.

Se lier d'amitié avec un nécromancien mettra à l'épreuve la patience du personnage même le plus compréhensif. Puisque les nécromanciens préfèrent la solitude à la camaraderie et le silence à la conversation, il n'est pas étonnant que si peu d'entre eux aient un conjoint — le mieux pour un nécromancien étant un autre nécromancien.

Malgré leur côté taciturne, la plupart des nécromanciens d'alignement bon ont une détermination inébranlable quand il s'agit d'affronter ou d'exterminer le Mal, et ils rejoindront des individus pensant la même chose, pour se charger de ce type de missions. Naturellement, les nécromanciens font de piètres chefs, mais ce sont de précieux compléments à des groupes d'aventuriers. Ils contrôlent non seulement un pouvoir sans pareil, mais leur familiarité avec le monde des forces obscures les rend pratiquement sans peur. D'autre part, au grand regret d'un chef, un nécromancien ne suit pas toujours, ni automatiquement, les ordres ; s'il n'est pas d'accord avec la stratégie de son groupe, un nécromancien peut tout simplement voler de ses propres ailes.

Les nécromanciens vivent aussi loin que possible des régions civilisées, installant leurs résidences dans de vieux châteaux, de profondes cavernes ou même des cryptes abandonnées. Ils pas-



sent la plupart de leur temps plongés dans la recherche d'arcanes, à lire, étudier et écrire.

Les nécromanciens ont rarement un métier, bien qu'ils gagnent à l'occasion de l'argent comme professeurs ou mercenaires. Les nécromanciens de haut niveau ordonnent simplement à des morts-vivants de leur rapporter des trésors quand leurs finances vont mal.

Abandonner une École

Il est possible qu'un magicien abandonne, avec la permission du MD, une spécialité, mais dans ce cas, les restrictions et les pénalités sont sévères.

Les mages

Les mages ne peuvent pas abandonner leur carrière pour devenir des spécialistes. Une fois qu'un magicien a décidé de devenir mage, il faut qu'il le demeure pour le reste de sa carrière.

Les spécialistes

Tout spécialiste peut abandonner son École, mais seulement pour devenir mage. Un spécialiste ne peut devenir spécialiste d'une École différente.

La décision d'un spécialiste d'abandonner son École pour devenir mage est permanente, il ne peut en aucun cas redevenir un spécialiste de son École d'origine.

Un spécialiste garde tous les sorts en bonus qu'il a eu avant sa conversion, mais n'en reçoit plus après avoir abandonné son École pour devenir mage. Il perd tous les bonus aux jets de sauvegarde au moment de sa conversion (il ne reçoit plus par exemple un bonus de +1 lorsqu'il se protège contre des sorts de son ancienne spécialité lancés par d'autres magiciens).

Une fois qu'il a abandonné son École, les chances d'un ancien spécialiste d'apprendre de nouveaux sorts sont modifiées comme suit :

- Lorsqu'il tente d'apprendre un sort de son ancienne spécialité, il ne reçoit plus de bonus (par exemple, un illusionniste qui abandonne son École ne reçoit plus un bonus de +15 % lorsqu'il tente d'apprendre des sorts d'Illusion).
- Lorsqu'il tente d'apprendre des sorts d'autres Écoles, il est toujours pénalisé (par exemple, un illusionniste qui abandonne son École a toujours une pénalité de -15 % lorsqu'il tente d'apprendre des sorts des Écoles d'Altération, Divination Majeure, Enchantement/Charme et Conjuration/Convocation).
- Lorsqu'il tente d'apprendre des sorts des Écoles opposées à son ancienne spécialité, on calcule sa chance de réussite selon la formule suivante :

Pourcentage de chance = 1/2 x (Chance de base d'apprendre un sort - 15 %).

Par exemple, un ancien illusionniste avec un 13 en Intelligence veut apprendre un sort de Nécromancie. Comme la Nécromancie est l'une des Écoles opposées à son ancienne École, sa chance d'apprendre le sort est de 1/2 x (55 - 15), ce qui équivaut à 20 %.



Un mot sur les Écoles mineures

Divination Mineure

Les sorts de divination du 4ème niveau et moins sont communément connus comme appartenant à l'École de Divination Mineure. Étant une École de magie mineure, cela signifie que les magiciens ne peuvent pas devenir spécialistes en Divination Mineure.

Le terme "mineur" est utilisé ici sans aucune connotation péjorative. Cela signifie que les spécialistes de n'importe quelle École sont autorisés à apprendre et à utiliser ces sorts. De nombreux sorts de Divination Mineure, comme *détection de la magie* et *lecture de la magie*, sont fondamentaux pour pratiquer la magie. D'autres, comme *identification, ESP* et *connaissance des alignements*, sont vitaux pour le répertoire de base de tout spécialiste. Sans l'accès aux sorts de Divination Mineure, la capacité de fonctionnement d'un magicien serait désespérément limitée, surtout aux plus bas niveaux.

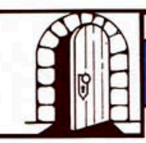
Au premier coup d'œil, l'existence de l'École de Divination Mineure semble limiter le rôle du devin ; après tout, aucune autre École ne permet à tous les spécialistes un accès aussi facile à ses sorts de bas niveau. Néanmoins, un examen des exigences de toutes les Écoles nous montre que seule l'École de Conjuration est opposée à l'École de Divination Majeure ; chaque autre spécialiste a accès aux sorts de bas niveau de Divination. En pratique, l'existence de l'École de Divination Mineure ne sert qu'à permettre au conjurateur d'accéder aux sorts de bas niveau de Divination.

Bien que tous les spécialistes puissent apprendre les sorts de Divination Mineure, ils ne peuvent pas les apprendre plus facilement ou efficacement que les sorts issus d'autres Écoles que la leur. Tous les non-devins apprennent les sorts de Divination Mineure avec une pénalité de -15 % sur le Tableau d'Intelligence (Tableau 4, page 16, *MdJ*); par exemple, un conjurateur ou un illusionniste avec 15 en Intelligence ont 50 % de chance d'apprendre n'importe quel sort donné de Divination Mineure.

Tous les sorts de Divination Mineure sont également considérés comme appartenant à l'École de Divination Majeure. Aussi, un devin a un bonus de +15% sur le Tableau d'Intelligence pour apprendre les sorts de Divination Mineure ; par exemple, un devin avec 15 en Intelligence a 80 % de chances d'apprendre n'importe quel sort de Divination Mineure.

Nouvelles Écoles mineures

Existe-t-il d'autres Écoles mineures de magie ? Cette décision revient au




MD. Selon les paramètres et le style de sa campagne, il se peut qu'il sélectionne un petit groupe de sorts et les attribue à une École mineure. Par exemple, une École d'Illusion Mineure pourrait inclure tous les sorts d'Illusion du 1er au 3ème niveau. Une École d'Abjuration/Nécromancie Mineures pourrait comprendre tous les sorts d'Abjuration et de Nécromancie du 1er niveau.

Afin de colorer les règles de sa campagne, le MD pourrait vouloir créer une explication historique de l'existence de n'importe quelle École mineure. Il est possible, par exemple, que l'École d'Illusion Mineure ait été créée par l'administration d'une École de magie afin d'accommoder les étudiants qui manquaient d'aptitudes pour devenir des illusionnistes dignes de ce nom. L'École d'Abjuration/Nécromancie Mineures aurait pu être développée par un ancien clan de magiciens bons, afin de les aider à se protéger des attaques d'une bande rivale d'abjurateurs alliée à des forces mortes-vivantes.

Tous les mages, quelles que soient leurs spécialités, doivent avoir accès aux sorts de toute École mineure. Le MD peut, s'il le désire, attribuer des bonus et des pénalités aux diverses chances des spécialistes d'apprendre les sorts d'une École mineure apparentée. Voici quelques possibilités :

- Un spécialiste a un bonus de +15 % (ou +30 %), un non-spécialiste a une pénalité de -15 % (ou -30 %).
- Un spécialiste a un bonus de +30 %, un non-spécialiste a une pénalité de 30%.
- Le spécialiste et le non-spécialiste ont tous deux un bonus de +15 % (ou +30 %).

On doit toujours faire extrêmement attention lorsqu'on ajoute de nouvelles Écoles mineures. Rappelez-vous que plus les personnages ont accès à la magie, plus ils deviennent puissants. Et plus ils sont puissants, plus c'est dur pour le MD de maintenir l'équilibre du jeu. Il faut en général appliquer les deux règles suivantes :

- Une École mineure ne doit comprendre qu'une poignée de sorts de bas niveau, aucun d'entre eux ne devant être supérieur au 4ème niveau. Quatre ou cinq sorts du 1er niveau, deux ou trois sorts du 2ème niveau, un ou deux sorts du 3ème niveau suffisent.
- Une campagne ne doit pas comprendre plus de deux Écoles mineures (notez que dans presque toutes les campagnes, l'une des deux Écoles mineures sera celle de Divination Mineure).



Le *Manuel des Joueurs* dresse la liste de huit différentes Écoles de magie majeures, mais cette liste n'est pas exhaustive. Des Écoles supplémentaires peuvent étendre les choix d'un joueur, pimenter la campagne, et permettre au MD de laisser son empreinte sur le jeu. Concevoir de nouvelles Écoles de magie est l'une des tâches les plus ardues du MD, mais cela peut aussi être l'une des plus gratifiantes.

Ce chapitre présente une procédure point par point pour créer des Écoles de magie à partir de rien. Nous ferons une démonstration du procédé en créant devant vous une toute nouvelle École : l'École de Métamorphisme.

Vous trouverez à la fin de ce livre une fiche vierge de préparation. Vous pouvez la reproduire pour vous aider à élaborer vos propres nouvelles Écoles.

Les bases de la création d'École

Voici quelques grandes lignes à garder en tête avant de créer une École.

Les nouvelles Écoles doivent être uniques. Une nouvelle École de magie ne doit empiéter sur aucune des Écoles existantes. Ce n'est pas aussi facile que cela en à l'air, puisque les huit Écoles majeures couvrent de nombreux points, et qu'il existe déjà des centaines de sorts pour le jeu AD&D®. Le MD doit non seulement éviter les nouvelles Écoles de magie dont les sorts reproduisent les effets des sorts qui existent, mais il doit aussi éviter de déborder sur le domaine du prêtre. Par exemple, une École de magie se concentrant sur les sorts de guérison n'est pas une bonne idée, puisqu'elle entre en conflit avec l'un des domaines spéciaux du prêtre.

Une nouvelle École ne doit pas être trop puissante. L'existence d'une École dont les sorts peuvent détruire des dragons, raser des cités, et rendre le jeteur invulnérable, rend extrêmement difficile la tâche du MD de préserver l'équilibre du jeu. Il lui est presque impossible d'inventer des défis appropriés pour des magiciens qui contrôlent autant de puissance, ce qui rend en définitive le jeu ennuyeux pour tous. L'École de Nécromancie est à peu près aussi puissante qu'une École doit l'être.

Une nouvelle École ne doit pas être trop faible. D'autre part, les joueurs ne seront pas intéressés par une École qui ne leur propose pas une quantité de pouvoir comparable à celle disponible dans les Écoles existantes. L'École de Divination Majeure est à peu près aussi faible qu'une École doit l'être.

Une nouvelle École doit être précisément décrite. Les effets magiques sont suffisamment difficiles à gérer quand leurs définitions sont détaillées et précises. Quand elles sont indéfinies et ambiguës, il est presque impossible de rendre des jugements logiques et d'éviter de frustrer les joueurs.

Type de magie

La première étape dans l'élaboration d'une nouvelle École est de décider du type de magie qui sera contrôlé par le spécialiste, et de la façon dont cette énergie se manifestera. Le type de magie doit être suffisamment général pour inclure divers sorts et effets, mais il doit aussi être suffisamment précis pour le différencier de celui des Écoles existantes.

Avant d'en examiner les caractéristiques, réfléchissons aux différences entre la magie des magiciens et celle des prêtres. Bien qu'il existe quelques répétitions, les deux ont par exemple accès aux sorts de Nécromancie et de Convocation, la manière dont ils acquièrent leurs sorts est tout à fait différente.

Comparaison prêtres / magiciens

Les prêtres se voient octroyer l'utilisation des sorts par des divinités de mythologies particulières. Chaque divinité fait autorité dans des groupes particuliers de concepts, de forces et de choses, qu'on appelle des Sphères. La fidélité d'un prêtre à sa divinité lui donne accès à certaines Sphères de magie, qui reflètent les intérêts particuliers de la divinité. Par conséquent, la magie de chaque Sphère a tendance à être assez précise ; par exemple, les sorts de la Sphère du Soleil s'occupent essentiellement de la lumière et des ténèbres, tandis que les sorts de la Sphère des Soins se chargent principalement de guérison.

A la différence du prêtre, un magicien n'est pas lié à une divinité particulière, et ne dépend donc pas d'une divinité pour ses capacités magiques. Un magicien apprend et maîtrise ses sorts de la même façon qu'un professeur apprend et maîtrise une science particulière. C'est pourquoi la classe de magicien est fonction de l'Intelligence. Les Écoles de magie se concentrent sur des catégories générales d'énergies et d'effets magiques, et comprennent une grande variété de sorts.

Afin de préserver l'intégrité de ces différences entre la magie du magicien et la magie du prêtre, toute nouvelle École de magie doit éviter de se concentrer sur des effets magiques provenant d'une condition ou d'une chose particulière. Au lieu de cela l'École doit s'occuper de la manipulation d'énergies et de forces générales.

Les catégories d'effets

Vous voilà déconcertés ? Examinons ce qui suit.

Tout comme on peut exploiter l'énergie électrique ou mécanique pour accomplir des tâches spécifiques, il est également possible de canaliser l'énergie magique pour obtenir des résultats particuliers. Mais tandis que les énergies électriques et mécaniques sont limitées par la physique et d'autres sciences naturelles, l'énergie magique ne connaît pas de telles barrières terrestres. On peut canaliser les énergies magiques pour produire n'importe lequel des effets suivants :

Transformation : Quand on produit ce type d'effet, on change un objet ou une condition pour lui donner de nouvelles propriétés physiques ou de nouvelles capacités spéciales.

Création : Quand on produit ce type d'effet, on crée un objet ou une condition qui n'existaient pas auparavant.

Réquisition : Quand on produit ce type d'effet, on convoque d'un autre endroit un objet ou une condition qui existent.

Paranaturalisme : Ce type d'effet implique la manipulation de forces et de phénomènes qui existent au-delà des limites du monde matériel et des lois qui le gouvernent (on peut aussi la considérer comme une catégorie fourre-tout comprenant des effets qui ne sont pas repris par les autres catégories).

On peut attribuer à ces catégories toutes les Écoles de magie qui existent.

Les Écoles d'Altération, d'Enchantement/Charme et d'Abjuration impliquent toutes la Transformation.

Les Écoles d'Illusion et d'Invocation/Évocation entraînent toutes la Création.

Conjuration/Convocation implique la Réquisition.

Divination et Nécromancie impliquent le Paranaturalisme.

Bien qu'il se produise quelques débordements (par exemple des énergies magiques qui réquisitionnent des objets qui existent peuvent aussi les transformer), toutes les Écoles de magie canalisent les énergies magiques pour produire les effets définis dans ces quatre catégories.

C'est le type d'effet produit qui différencie une École d'une autre. Par exemple, l'Illusion et l'Invocation/Évocation canalisent chacune l'énergie magique pour la Création. Cependant, les illusions créent des objets et des conditions irréelles ; les invocations créent des objets et des conditions qui provoquent des effets physiques directs.

Définir les effets d'une nouvelle École

Pour commencer la conception d'une nouvelle École, il faut que le MD définisse le type d'effet qu'elle produit. Toute définition a des chances d'être vague, mais à ce stade, elle doit l'être. A la différence d'une Sphère de prêtre volontairement précise, il faut qu'une École de magie soit assez générale pour recevoir une grande diversité de sorts.

Utilisez les étapes suivantes.

1. Choisissez un type d'énergie magique canalisée parmi les quatre catégories décrites plus haut : Transformation, Création, Réquisition et Paranaturalisme. Si vous connaissez le type d'École que vous projetez de concevoir, le choix d'une catégorie sera probablement évident. Si vous n'en avez encore aucune idée, piochez dans n'importe laquelle des catégories, c'est un bon endroit pour commencer (si votre choix de catégorie vous semble moins approprié au fur et à mesure que votre École se développe, vous pouvez toujours en choisir une autre).

2. Définissez les types précis d'effets que ces énergies canalisées produisent. Si c'est une École de Transformation, quels types de choses ou de conditions seront transformés ? Si c'est une École de Paranaturalisme, quels types d'énergies ou de forces paranaturelles seront impliqués ?

3. Assurez-vous que la définition de la nouvelle École ne ressemble pas de trop près aux définitions des Écoles existantes. Comparez-les avec les descriptions d'Écoles dans le Chapitre 1.

Comment tout cela fonctionne

Pour illustrer cette procédure, nous allons créer ici une nouvelle École. D'abord, on choisit une des catégories d'énergie canalisée. L'École impliquera des changements d'un type d'objet en un autre, d'où le choix de la catégorie de Transformation.

Ensuite, nous définissons le type d'effets de Transformation que cette École produira. Cette définition doit être aussi claire que possible ; la noter en une ou deux phrases nous mettra sur la bonne route. Notre École fera figurer des sorts qui provoquent le changement d'un objet ou d'une condition en une condition ou un objet différent, mais néanmoins apparenté. Cette description est vague, mais suffisante pour démarrer.

Cette École est-elle suffisamment différente des Écoles existantes ? Notre École parait très proche de celle d'Altération, elle a donc besoin d'une petite mise au point. Puisque de nombreux sorts d'Altération dotent une créature de capacités spéciales, comme *respiration aquatique* et *vol*, nous pouvons décider que les sorts de notre École ne s'occupent que de transformations physiques. De plus, toutes nos transformations physiques seront permanentes (sujettes aux limitations habituelles, comme l'annulation par *dissipation de la magie*).

Tout au long du reste de ce chapitre, nous continuerons à développer cette École en guise de démonstration.

Nom de l'École

Une fois trouvée l'idée de votre École, il lui faut un nom. Si elle n'en suggère pas d'elle-même un évident, au contraire de l'École d'Illusion, cherchez dans un dictionnaire des synonymes ou des expressions évocatrices. La littérature fantastique est une autre bonne source de noms.

Puisque notre École s'occupe de changements, nous avons cherché un synonyme dans le dictionnaire, et avons trouvé *métamorphose*, un mot qui est descriptif, a un petit air savant, et sonne même un peu mystique. Nous la baptiserons l'École de *Métamorphisme*.

Nom du spécialiste

Les spécialistes dérivent généralement leurs noms de ceux de leurs Écoles, en en changeant le suffixe. Ainsi, *l'Abjuration* donne *l'abjurateur*, et *l'Illusion* donne *l'illusionniste*. Cette technique est satisfaisante la plupart du temps.

Toutefois, certaines Écoles ne se prêtent justement pas à des noms à consonance magique. Par exemple, le mot *altérateur* est lourd, l'École d'Altération a alors opté pour le nom moins gênant de *transmutateur* pour son spécialiste. Nous avons le même problème avec notre École de Métamorphisme, le *métamorphiste* et le *métamorphe* sont iné-






légants. En revenant au dictionnaire, nous y trouvons le mot *transfigurer*. Nous pouvons appeler notre spécialiste un *transfigurateur*.

Sorts

La partie la plus importante dans la création d'une nouvelle École est la conception de nouveaux sorts qui soient suffisamment différents pour la distinguer des Écoles existantes. Il faut qu'il y ait assez de nouveaux sorts pour fournir une diversité raisonnable de choix à l'utilisateur. On doit en même temps éviter de reproduire des sorts existants. La sélection des sorts doit être suffisamment attrayante pour que les magiciens novices songent à se spécialiser, mais pas puissante au point que l'École engloutira toutes les autres.

Sorts de base

Une nouvelle École n'a pas besoin immédiatement d'un grand nombre de sorts. Il est meilleur de commencer avec un noyau de sorts de base, et d'en ajouter de nouveaux en fonction de la campagne et des joueurs.

Le nombre de sorts donné dans le Tableau 1 pour chaque niveau constitue un noyau de sorts de base acceptable. Notez qu'il s'agit approximativement du nombre de sorts qu'on donne dans le *Manuel des Joueurs* pour les Écoles de Divination Majeure et de Nécromancie. Si le MD ne peut pas inventer ce nombre de sorts, il doit se concentrer sur la conception de sorts pour remplir les niveaux les plus bas (niveaux 1-3), afin que ses spécialistes de moindres niveaux puissent commencer leurs carrières.

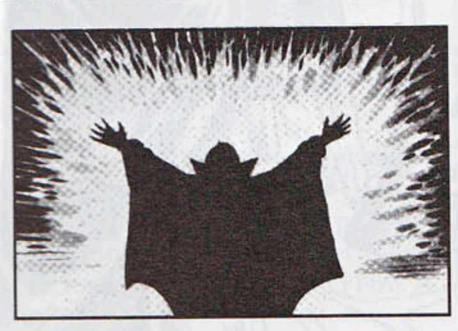


Tableau 1 : Sorts minimum pour une nouvelle École.

Niveau	Nb. de sorts
1er	3
2ème	3
3ème	2
4ème	2
5ème	2
6ème	2
7ème	1
8ème	1
9ème	1

Adapter les sorts qui existent

Avant d'essayer d'élaborer de nouveaux sorts, regardons d'abord ceux qui existent pour les autres Écoles. Nous observons qu'un certain nombre de sorts inscrits dans le *Manuel des Joueurs* appartiennent à plus d'une École ; *motif arc-en-ciel* appartient par exemple aux Écoles d'Altération et d'Illusion, alors que *souhait mineur* appartient à celles de Conjuration/Convocation et d'Invocation/Évocation.

Est-ce qu'un des sorts du *MdJ* (ou tout autre nouveau sort inscrit au Chapitre 8 de ce livre) vous semble approprié à votre nouvelle École. Les sorts d'Altération comme *transformation de la pierre en boue*, et *transmutation de l'eau en poussière* sont parfaits pour notre École de Métamorphisme, ils provoquent tous deux le changement d'une substance en une autre, causent des changements physiques, et ont des effets permanents.

Il y a d'autres candidats possibles pour notre École, issus des sorts du *MdJ*, mais l'utilisation d'un nombre excessif de sorts dupliqués (plus de deux ou trois) compromet l'individualité d'une nouvelle École.

Idées de nouveaux sorts

Le MD et les joueurs vont devoir se creuser la tête pour trouver des idées qui seront finalement développées pour remplir la liste des sorts de base. La contribution et les idées des joueurs sont importantes, bien que le MD prenne les décisions finales quant à l'élaboration de sorts pour une nouvelle École.

La littérature est une autre source valable d'idées, comme les capacités des monstres magiques et les fonctions des choses magiques. Le MD et ses joueurs pourraient aussi discuter de rencontres ou de batailles des aventures précédentes, et décider des types de sorts qui auraient été utiles aux magiciens.

Le MD (avec l'aide des joueurs) doit alors donner un nom de sort à chaque idée et décider des effets généraux des sorts potentiels. Les noms des sorts doivent être brefs et descriptifs. A ce stade, les effets peuvent être approximatifs, on les redéfinira plus tard.

Nous n'avons pas de place ici pour développer une gamme complète de sorts pour notre École de Métamorphisme, mais voici trois sorts potentiels qui nous serviront d'exemples:

Évaporation : Ce sort change les liquides en gaz.

Transformation du sang en poussière. Ce sort transforme le sang d'un adversaire en poussière, le tuant sur-le-champ.

Armure améliorée : Ce sort change l'armure d'un compagnon en une meilleure Classe d'Armure.

Contrôler la duplication

On doit pointer chaque sort potentiel par rapport aux sorts du *Manuel des Joueurs* pour voir s'il existe déjà. Si on prend en compte que le *MdJ* dresse la liste de centaines de sorts, il est facile de réinventer un sort existant. Un MD n'a pas besoin de s'obséder à ce propos ; un grand nombre de sorts existants font des dégâts et ajoutent bonus et pénalités aux jets de sauvegarde. Tant que le nouveau sort a un côté unique qui lui est propre, on peut le juger acceptable.

Dans nos exemples, nous notons que *transformation du sang en poussière* est en gros identique au sort du 7ème niveau *doigt de mort*, puisqu'ils ôtent tous deux instantanément la vie d'une victime. Mais les méthodes pour atteindre cet effet sont distinctement différentes : *transformation du sang en poussière* change le sang de la victime en une substance inerte, alors que *doigt de mort* en éteint la



force vitale. De plus, *transformation du sang en poussière* n'est efficace que contre des victimes ayant du sang dans leurs veines. Il est suffisamment différent pour gagner sa propre place.

Contrôler l'équilibre du jeu

Après les avoir pointées par rapport aux sorts existants, il faut qu'on examine tous les sorts potentiels d'une nouvelle École pour l'équilibre du jeu. Imaginons que le magicien emploie chaque jour un sort particulier, cette utilisation constante aura-t-elle à long terme des effets significatifs sur l'équilibre du jeu?

Examinons nos sorts potentiels de Métamorphisme. *Évaporation* n'aura pas de profonds effets sur le jeu, en admettant qu'il ait des limitations raisonnables (on doit interdire par exemple l'évaporation d'un océan tout entier). Au mieux, *transformation du sang en poussière* signifie un adversaire de moins par jour.

Mais *armure améliorée* pose un problème. Puisque nos sorts de Métamorphisme sont permanents, pourquoi un transfigurateur n'améliorerait-il pas immédiatement toutes les armures de son groupe tant qu'il le pourrait ? Est-ce juste ? Nous ne pouvons pas rendre les effets temporaires, ou nous violons la définition de notre École. Jetons *armure améliorée* et inventons plus tard un autre sort.

Déterminer les effets et les niveaux

Une fois écartés les sorts inadéquats, il nous faut définir et décrire les effets particuliers des sorts qui restent, puis leur donner des niveaux. La description d'un sort doit couvrir ses utilisations typiques, il n'est pas nécessaire — et c'est techniquement impossible — de traiter chaque application possible. Ce qui est plus important, c'est que la description doit couvrir en détail les limitations du sort ; des limitations précises rendent non seulement les sorts plus faciles à adjuger, mais permettent aussi de leur attribuer plus facilement un niveau.

Voici quelques points à prendre en considération lorsqu'on limite des sorts:

Combien de sujets peut-on toucher avec le sort ? Généralement, plus on affecte de sujets, plus le niveau du sort sera haut (comparez *invisibilité* à *invisibilité de masse*, et *charme-personne* à *charme de masse*).

Quels types de sujets affecte-t-on avec le sort ? Les sujets peuvent être de bas ou de haut niveau (ou avec peu ou beaucoup de DV). Ils peuvent aussi avoir des caractéristiques particulières (comme les sujets d'une *détection de l'invisibilité*), ou ils peuvent être de type général, sans caractéristiques particulières (comme les sujets d'un *charme-monstre*). D'habitude, les sorts de haut niveau sont capables d'affecter des sujets de haut niveau (ou avec beaucoup de DV) sans caractéristiques particulières, un bon exemple est *doigt de mort*.

Autorise-t-on aux victimes un jet de sauvegarde pour éviter les effets du sort ? Ne pas permettre de jet de sauvegarde contre un sort c'est normalement le propulser vers un niveau plus haut. Par exemple, le *cône de froid* du 5ème niveau autorise la victime à un jet de sauvegarde pour réduire de moitié ses dégâts. Si on ne permettait pas un tel jet, le sort serait considérablement plus dangereux et appartiendrait à un niveau plus haut.

Si le sort fait des dégâts, quel en est le maximum ? Il serait extrêmement inadéquat qu'un sort du 1er niveau fasse 100 points de dégâts. De même, un sort du 9ème niveau doit être capable de causer un total de dégâts considérable.

Le Tableau 2 suggère les dégâts maximums qu'on doit permettre à un sort d'un niveau particulier de faire sur un seul ennemi. Ces chiffres sont uniquement des directives générales, et on peut les changer par de nombreuses variables. Par exemple, si un sort hypothétique du 3ème niveau, *épée volante*, a seulement 10 % de chance de toucher sa cible, ses dégâts maximums pourraient légitimement être supérieurs à 3-18 points de vie.

Rappelez-vous que les dégâts faits par certains sorts peuvent varier en fonction du niveau du jeteur (le Tableau 2 donne les dégâts pour un sort lancé à son niveau originel ; si notre sort hypothétique, *épée volante*, est du 3ème niveau, mais peut être lancé à des niveaux supérieurs pour faire plus de dégâts, le Tableau 2 indique les dégâts maximums qu'il peut faire quand on le lance à son plus bas niveau).

Tableau 2 : Suggestions des dégâts maximums des sorts par niveau.

Niveau	Dégâts maximums du sort (en pv)
1er	2-5 (1d4+1)
2ème	2-8 (2d4)
3ème	3-18 (3d6)
4ème	8-20 (4d4+4)
5ème	10-25 (5d4+5)
6ème	6-36 (6d6)
7ème	10-60 (10d6) *
8ème-9ème	10-80 (10d8) *

* On différencie les sorts du 7ème au 9ème niveau par le nombre de sujets détruits et les restrictions spéciales sur leurs morts. Par exemple, il se peut qu'un sort du 7ème niveau ne détruise qu'un seul sujet, tandis qu'un sort du 9ème niveau pourrait en détruire plusieurs. Un sort du 7ème niveau pourrait permettre un jet de sauvegarde, alors qu'un sort du 9ème niveau n'en permettrait pas. Un sort du 7ème niveau pourrait permettre des tentatives de *résurrection*, tandis qu'un sort du 9ème niveau n'en permettrait pas.

Si le sort fait des dégâts, les victimes ont-elles un jet de sauvegarde ? De nombreux sorts du *Manuel des Joueurs* autorisent la victime à faire un jet de sauvegarde afin de réduire ou d'annuler les dégâts po-

tentiels. Bien qu'il ne soit pas nécessaire d'autoriser des jets de sauvegarde dans chaque cas, c'est une bonne façon d'équilibrer un sort qui, autrement, serait particulièrement dangereux. Il y a trois options à prendre en considération.

1. Pas de jet de sauvegarde. Cette option maximise le côté mortel d'un sort.

2. La moitié des dégâts. Cette option signifie que le personnage n'encaisse que la moitié des dégâts s'il réussit son jet de sauvegarde. C'est moins mortel qu'un sort sans jet de sauvegarde, mais plus que l'option suivante.

3. Annulation. Cette option signifie que le personnage n'encaisse aucun dégât s'il réussit son jet de sauvegarde. C'est l'option la moins mortelle de toutes.

Notez que les jets de sauvegarde n'ont pas toujours besoin d'être contre les sorts ; examinons les différents types de jets de sauvegarde pour les sorts de niveaux plus élevés (toutefois on ne doit autoriser dans tous les cas qu'un jet de sauvegarde). Un jet de sauvegarde contre les sorts est toujours possible, mais voici quelques alternatives :

- Pour les sorts du 3ème et 4ème niveau, utilisez la sauvegarde contre les Bâtonnets.
- Pour les sorts du 5ème et 6ème niveau, utilisez la sauvegarde contre la Paralysie.
- Pour les sorts du 7ème, 8ème, et 9ème niveau, utilisez la sauvegarde contre la Mort Magique.

Si le sort est défensif, gêne-t-il la capacité d'attaque de l'ennemi, ou protège-t-il directement des dégâts? Généralement, les sorts qui défendent contre un type précis de dégâts (comme *protection contre les projectiles non-magiques*) sont moins puissants que ceux qui protègent contre une catégorie générale de dégâts (comme *globe mineur d'invulnérabilité*), et les sorts qui protègent le jeteur ou les sujets de son choix (comme *protection contre le mal*) sont moins puissants que ceux qui gênent la capacité d'attaque d'un ennemi (comme *mur de brouillard*). Les sorts défensifs des niveaux les plus élevés ont tendance à être ceux qui se débarrassent de l'agresseur (comme *renvoi* et *emprisonnement*).

Si le MD a conçu un sort défensif qu'il veut modifier afin de le rendre d'un niveau supérieur, il peut faire une ou plusieurs des choses suivantes :

- Augmenter les types de dégâts contre lesquels il protège (pour rendre le sort d'un niveau inférieur, diminuer les types de dégâts).
- Augmenter le nombre de sujets que le sort protège, généralement en agrandissant la zone d'effet (pour un niveau inférieur, rétrécir la zone d'effet, ou faire en sorte que le sort ne protège que le jeteur).
- Augmenter le nombre d'adversaires dont les capacités d'attaque seront réduites. Cela s'obtient encore une fois en agrandissant la zone d'effet (pour un niveau inférieur, rétrécir la zone d'effet).
- Augmenter la puissance du sort pour qu'il élimine complètement l'agresseur.

Le sort augmente-t-il ou diminue-t-il le modificateur aux jets de sauvegarde d'un sujet? Les pénalités et les bonus aux jets de sauvegarde du sujet modifient l'efficacité d'un sort. Examinons de nouveau notre sort hypothétique du 3ème niveau, *épée volante*. Admettons qu'il fasse 1-10 points de dégâts à des sujets quand on l'utilise la nuit, et qu'un jet de sauvegarde réussi annule ces dégâts. Si on donne au sujet un bonus de +2, il serait plus approprié de mettre *épée volante* au 2ème niveau. Inversement, si on ne permettait aucun jet de sauvegarde, le sort pourrait appartenir au 4ème niveau.

L'effet du sort est-il permanent? Les sorts dont les effets sont temporaires sont moins puissants que ceux dont les effets sont permanents (rappelez-vous que peu de sorts sont vraiment permanents, puisque *dissipation de la magie* annule leurs effets dans la plupart des cas. Un *souhait mineur* ou un *souhait* peut annuler presque n'importe quel sort).

Quelle est la durée, la portée et la zone d'effet du sort? De plus grandes durées, portées et zones d'effet donnent des sorts plus puissants. Ajuster ces éléments constitue une bonne façon de modifier un sort pour le rendre d'un niveau supérieur ou inférieur. Par exemple, si *épée volante* ne dure qu'un round/niveau et a une portée de 30 mètres, il appartient à un niveau inférieur que s'il dure pendant un tour/niveau avec une portée de 100 mètres.

Il n'y a pas d'exigences minimums ou maximums pour la durée, la portée ou la zone d'effet tant que le MD reste dans les limites du raisonnable. Par exemple, une portée de 1,5 km/niveau parait ridiculement grande pour *n'importe* quel sort du 1er niveau. Une bonne façon pour commencer à constituer la durée, la portée et la zone d'effet est 1 round/niveau (durée), 10 mètres/niveau (portée), et un cube de 3 mètres d'arête — ou une créature — /niveau (zone d'effet). Rappelez-vous que ce ne sont que des instructions générales, qui ne sont pas appropriées à tout type de sorts. De nombreux sorts ont une portée efficace de 0, ce qui signifie qu'ils ne touchent que le jeteur. D'autres n'affectent qu'un sujet qu'on a touché. Les sorts dont les effets sont permanents jusqu'à ce qu'ils soient annulés n'ont pas de durée fixe. Pour certains sorts, comme *extension*, la zone d'effet n'a pas lieu d'être.

Lorsque le MD a fini de définir les effets d'un nouveau sort et lui a donné un niveau, ce sort doit être comparé aux sorts existants du même niveau. Si le nouveau sort est clairement plus faible ou excessivement plus puissant que des sorts du même niveau, le MD doit soit lui donner un nouveau niveau, soit faire des ajustements, comme décrit ci-dessus, afin de le rendre comparable aux autres sorts. En général, les sorts d'Illusion et de Divination sont les moins puissants, et ceux de Nécromancie et d'Invocation sont les plus puissants ; on



doit d'abord comparer un nouveau sort avec ces derniers.

Revenons à nos deux nouveaux sorts de l'École de Métamorphisme. *Évaporation* provoque le changement instantané d'une quantité d'eau ou d'un autre liquide inorganique en vapeur, tout comme si le soleil l'avait évaporée. Il ne fera aucun dégât direct (il est interdit d'évaporer le sang ou d'autres liquides organiques). Il est difficile de songer à *évaporation* comme un moyen de défense conséquent pour un groupe. Il est destiné à être un sort de bas niveau, probablement du 1er niveau.

La portée ? La plupart des sorts du 1er niveau ont une portée de 30-60 mètres ; puisque *évaporation* est relativement faible, nous lui donnerons une portée plus grande, de 60 mètres.

La zone d'effet ? La plupart des sorts du 1er niveau ont une zone d'effet de 10-30 mètres (ou un rayon de 3-9 mètres, ou un cube de 3-9 mètres d'arête). Dans ce cas, nous donnerons comme zone d'effet à *évaporation* un cube de 6 mètres d'arête + 3 mètres d'arête/niveau (ceci rend le sort plus puissant au fur et à mesure que le magicien progresse de niveau).

La comparaison de notre sort *d'évaporation* du 1er niveau par rapport aux sorts du 1er niveau du *MdJ* ne montre aucune divergence majeure. Cependant la définition *d'évaporation* a encore besoin de précisions. Nous devons déterminer s'il affecte les liquides à l'intérieur de conteneurs, la pluie, les sables mouvants et la lave, ainsi que ses autres limitations.

En observant *transformation du sang en poussière*, nous voyons qu'il appartient à un niveau plus élevé puisqu'il provoque la mort. Nous déciderons que *transformation du sang en poussière* provoque le changement de tout le sang d'une seule victime en poussière, la tuant sur le coup. Il n'est certainement pas aussi puissant qu'un sort du 9ème niveau (le sort du 9ème niveau, *mot de pouvoir, mort* peut détruire plusieurs créatures en une fois) ; plaçons-le au 7ème niveau et donnons-lui une portée de 60 mètres (comparable à celles des autres sorts du 7ème niveau).

En vérifiant les sorts existants du 7ème niveau, nous découvrons *doigt de mort*, qui n'est pas sans rappeler *transformation du sang en poussière. Doigt de mort* est plus puissant puisqu'il peut détruire n'importe quelle créature, même celles sans sang, mais il permet aussi un jet de sauvegarde. Pour équilibrer *transformation du sang en poussière* par rapport aux autres sorts du 7ème niveau, disons que ses victimes n'ont pas le droit à un jet de sauvegarde. De plus, les morts-vivants, les monstres issus d'autres plans et les monstres de plus de 4 DV y seront immunisés. Avec de nouveaux ajustements (peut-on ressusciter ou rappeler à la vie un sujet touché ? Peut-on animer le corps pour qu'il devienne un zombi ?) nous disposerons d'un sort du 7ème niveau puissant mais équilibré pour l'École de Métamorphisme.

Temps d'incantation

Il faut que tous les sorts donnent leurs temps d'incantation. Une règle est de rendre le temps d'incantation égal au niveau du sort (un sort du 7ème niveau aura un temps d'incantation de 7), mais les temps d'incantation d'un *round* ou plus sont également communs. Les sorts complexes pourraient avoir des temps d'incantation d'un tour ou plus. Évitez les temps d'incantation courts pour les sorts de haut niveau, et ceux extrêmement longs sinon pour les sorts les plus puissants.

Nous donnerons à notre sort du 1er niveau, *évaporation*, un temps d'incantation de 1, et notre sort du 7ème niveau, *transformation du sang en poussière*, en aura un de 1 round.

Éléments

Chaque sort a un ou plusieurs éléments. Voici deux façons de les déterminer pour un nouveau sort:

1. Identifier les sorts existants du *Manuel des Joueurs* qui sont similaires au nouveau sort et donner à ce dernier les mêmes éléments. Par exemple, *doigt de mort* est similaire à notre nouveau sort *transformation du sang en poussière*, nous déciderons donc que ce dernier aura des éléments verbaux et somatiques.

2. Déterminer aléatoirement les éléments. Si cela semble trop arbitraire, considérez que les éléments d'un sort particulier ont sans doute été déterminés par le magicien qui en a fait la recherche à l'origine. Une supposition ordinaire est que deux magiciens travaillant indépendamment pourraient découvrir le même sort ; il est peu probable qu'ils aient utilisé les mêmes éléments. Pour notre sort *évaporation*, nous utiliserons des éléments verbaux, somatiques et matériels, la combinaison la plus ordinaire. Au lieu de choisir une série précise d'éléments pour un nouveau sort, vous pouvez les déterminer aléatoirement en lançant 1d20 et en lisant le Tableau 3. Si vous obtenez un résultat en contradiction avec les conditions dans lesquelles on lance le sort, jetez encore le dé.

Tableau 3 : Détermination aléatoire des éléments des sorts.

d20	Éléments
1-14	V, S, M
15-17	V, S
18-19	V, M
20	V

3. Prendre en compte le niveau du sort et lui attribuer des éléments en fonction. Avoir besoin des trois éléments rend un sort plus difficile à lancer. Réduire les éléments d'un sort pour le rendre plus facile à lancer pourrait être une raison pour créer une version supérieure d'un sort de bas niveau.

4. Vous ne pouvez toujours pas vous décider ? Dans le doute, exigez les trois éléments ; la plupart des sorts les utilisent tous trois.

Quant à la nature exacte de ces éléments, laissez-vous guider par le bon sens et l'imagination. Les éléments matériels doivent s'apparenter à l'effet du sort. Pointez les sorts pour des idées d'éléments et des comparaisons.

Nous déciderons que l'élément matériel de notre sort *évaporation* sera une goutte d'eau.

Races autorisées

Toutes les races ne peuvent pas devenir des spécialistes de toutes les Écoles. D'habitude, ces limitations sont dues à la biochimie d'une race particulière, à sa prédisposition mentale ou émotionnelle, sa résistance magique ou ses restrictions culturelles. L'histoire du monde de campagne du MD pourrait aussi suggérer des limitations.

Si le MD impose des restrictions raciales à une nouvelle École, il doit les justifier. Par exemple, les gnomes ne peuvent pas se spécialiser dans notre École de Métamorphisme. La raison ? Il y a mille ans dans notre monde de campagne, une confrérie de gnomes transfigurateurs a accidentellement développé un sort de Métamorphisme qui a transformé de façon permanente une cité de gnomes en un champ de mauvaises herbes. Les dieux ont été tellement irrités par cette insouciance que la spécialité de transfigurateur est depuis lors interdite aux gnomes.

Caractéristiques requises

Il faut que tous les personnages aient un score d'au moins 9 en Intelligence pour devenir magicien. Une nouvelle École pourrait exiger un score d'Intelligence plus élevé pour sa spécialisation, mais qui ne devrait être supérieur à 13 que dans les plus rares circonstances.

Toutes les spécialisations exigent un score minimum dans une caractéristique secondaire. Il doit être d'au moins 12, mais pas supérieur à 16. La Sagesse, la Constitution et la Dextérité sont les caractéristiques requises les plus communes, bien que le Charisme et la Force soient aussi possibles. Rappelez-vous que plus on place les caractéristiques requises haut, plus on maintiendra le nombre de spécialistes bas, et vice versa.

Parce que certains des éléments somatiques des sorts de Métamorphisme requièrent une exécution précise, nous mettrons un score minimum de 15 en Dextérité pour les transfigurateurs.

Vêtements

Bien qu'aucune des Écoles décrites au Chapitre 1 n'ait d'exigences vestimentaires précises, il se peut qu'une nouvelle École exige (ou suggère fortement) que ses spécialistes portent un costume distinctif pour indiquer leur statut.

Tous les spécialistes d'une École n'adhéreraient pas nécessairement à ce code vestimentaire. Peut-être que seuls quelques diplômés d'une académie particulière porteraient un costume distinctif, ou bien peut-être seulement les spécialistes du 1er niveau. Peut-être qu'il est seulement porté par les spécialistes de haut niveau en symbole de leur réussite. De telles distinctions reviennent au MD. On suggère la prudence, un costume qui identifie de façon évidente peut être un signe repérable pour des ennemis qui souhaitent anéantir les membres d'une École particulière.

Les exigences vestimentaires ne sont pas limitées aux seuls vêtements. Les anneaux, pendentifs, bracelets aux chevilles et aux poignets sont autant de possibilités. De même, certaines couleurs pourraient symboliser les diplômés d'une École, alors que d'autres couleurs pourraient être interdites.

Pour notre École de Métamorphisme, nous exigerons que les transfigurateurs du 1er niveau portent un brassard rouge pour les identifier comme débutants. Quand un transfigurateur atteint le 10ème niveau, il est autorisé, mais pas forcé, à porter une cape rouge en symbole de sa compétence.

Niveaux d'expérience et progression des sorts

Toutes les Écoles existantes utilisent la progression des niveaux d'expérience et la progression des sorts données dans les Tableaux 20 et 21 de la page 33 du *Manuel des Joueurs*. Les nouvelles Écoles doivent les utiliser aussi. Il est possible d'inventer de nouveaux tableaux à partir de rien, mais cela crée un travail considérable au MD, en ajoutant des complications superflues et une chance plus grande d'avoir une campagne déséquilibrée. Dans n'importe quel cas, on ne doit pas autoriser les spécialistes à progresser plus rapidement que d'après les Tableaux du *Manuel des Joueurs*.

Points de vie

Toutes les Écoles utilisent un d4 pour déterminer les points de vie de leurs spécialistes. La puissance contrôlée par un spécialiste, surtout aux niveaux les plus élevés, fait plus que compenser son nombre relativement bas de points

Tableau 4 : Écoles de magie et types d'effets.

École	Type d'effet
Altération	Transformation
Enchantement/Charme	Transformation
Abjuration	Transformation
Illusion	Création
Invocation/Évocation	Création
Conjuration/Convocation	Réquisition
Divination	Paranaturalisme
Nécromancie	Paranaturalisme



de vie. Si le spécialiste est trop faible, songez à créer plus de sorts, en ajustant les sorts actuels pour les rendre plus forts, ou en lui donnant accès aux sorts d'un plus grand nombre d'Écoles.

Langues

Tous les spécialistes utilisent le Tableau 4 de la page 16 du *Manuel des Joueurs* pour déterminer le nombre de langues qu'ils peuvent apprendre (en plus de leur langue maternelle). Certains types de spécialistes peuvent être capables de dépasser ces limites. Les spécialistes qui en sont capables pourraient être ceux qui ont des antécédents académiques exceptionnellement solides, ou ceux qui consacrent une grande partie de leur temps libre à l'étude de nouvelles langues.

Le type d'effet créé par un magicien particulier pourrait suggérer une aptitude extraordinaire pour les langues ; par exemple, des magiciens qui se spécialisent dans la magie de Transformation pourraient ne pas paraître avoir d'affinité particulière pour les langues, mais ceux qui se spécialisent dans la Création le pourraient (puisqu'ils sont mêlés à la production de conditions qui n'existaient pas auparavant, ce qui pourrait inclure des compétences de communication).

Si un nouveau spécialiste est sensé avoir d'exceptionnelles compétences linguistiques, gardez à l'esprit les directives suivantes :

- Un nouveau spécialiste ne doit pas être capable d'acquérir plus d'une langue au-delà des limites données dans le *Manuel des Joueurs*. Par exemple, un spécialiste avec 9 en Intelligence ne doit pas être capable d'apprendre plus de trois langues.
- Le MD doit penser à limiter les langues supplémentaires aux spécialistes de haut niveau ; on suggère le niveau 15 ou plus, mais la décision finale revient au MD (en d'autres mots, notre spécialiste avec 9 en Intelligence ne peut pas apprendre sa troisième langue avant d'avoir atteint le 15ème niveau).
- Apprendre la langue supplémentaire ne doit jamais être automatique. Le MD doit obliger le spécialiste à trouver un précepteur approprié, à consacrer plusieurs heures par jour à l'étude de textes difficiles, ou inventer d'autres besoins qui accentuent le jeu de rôle.

Pour le transfigurateur, rien dans sa spécialité ne suggère une aptitude exceptionnelle pour les langues, il sera donc restreint aux limites des langues données dans le *Manuel des Joueurs*.

Écoles en opposition

Chaque École se trouve opposée à une, deux ou trois Écoles de magie qui existent. Le spécialiste de la nouvelle École ne pourra pas apprendre de sorts des Écoles qui sont opposées à la sienne.

La première étape pour déterminer les Écoles opposées est de décider celle qui ressemble le plus à la nouvelle École. Dans certains cas, c'est évident; par exemple, notre nouvelle École de Métamorphisme est plus proche de l'École d'Altération. Dans d'autres cas moins évidents, vous pouvez éliminer la plupart des possibilités en vous rappelant du type de magie dont votre nouvelle École est dérivée (voir les types de magie dans la section plus haut). Une nouvelle École ressemblera de plus près à une École existante dérivée du même type de magie (voir le Tableau 4); par exemple, si votre nouvelle École produit des effets de Création, elle ressemble de plus près soit à l'École d'Illusion, soit à celle d'Invocation/Évocation. Une fois qu'on a limité les choix à deux ou trois Écoles, il doit être plus facile de choisir l'École qui ressemble le plus à votre nouvelle École. Si nécessaire, essayez de comparer vos nouveaux sorts aux sorts existants du *Manuel des Joueurs*.

Quand vous avez décidé quelle École existante ressemble le plus à votre nouvelle École, consultez le Diagramme des oppositions (Diagramme 1). L'École qui se situe directement à l'opposé de cette École est donc son École opposée. L'École de Métamorphisme ressemble de très près à celle d'Altération. Sur le Diagramme 1, l'École directement de l'autre côté de celle d'Altération est celle d'Abjuration. Ainsi, l'École d'Abjuration est opposée à celle de Métamorphisme.

On peut attribuer une à trois Écoles opposées à une nouvelle École. Si cette nouvelle École est relativement faible (la faible École de Divination Majeure a seulement une École opposée) on ne peut avoir recours qu'à une École opposée. Si votre nouvelle École est relativement puissante, il est convenable de lui donner jusqu'à trois Écoles opposées.

Regardons encore le Diagramme 1. Les Écoles de chaque côté de l'École opposée sont également des possibilités d'Écoles opposées. Par exemple, les Écoles opposées supplémentaires pour l'École d'Illusion sont celles d'Invocation/Évocation et d'Abjuration. S'il est approprié que votre École ait trois Écoles opposées, choisissez ces trois-là.

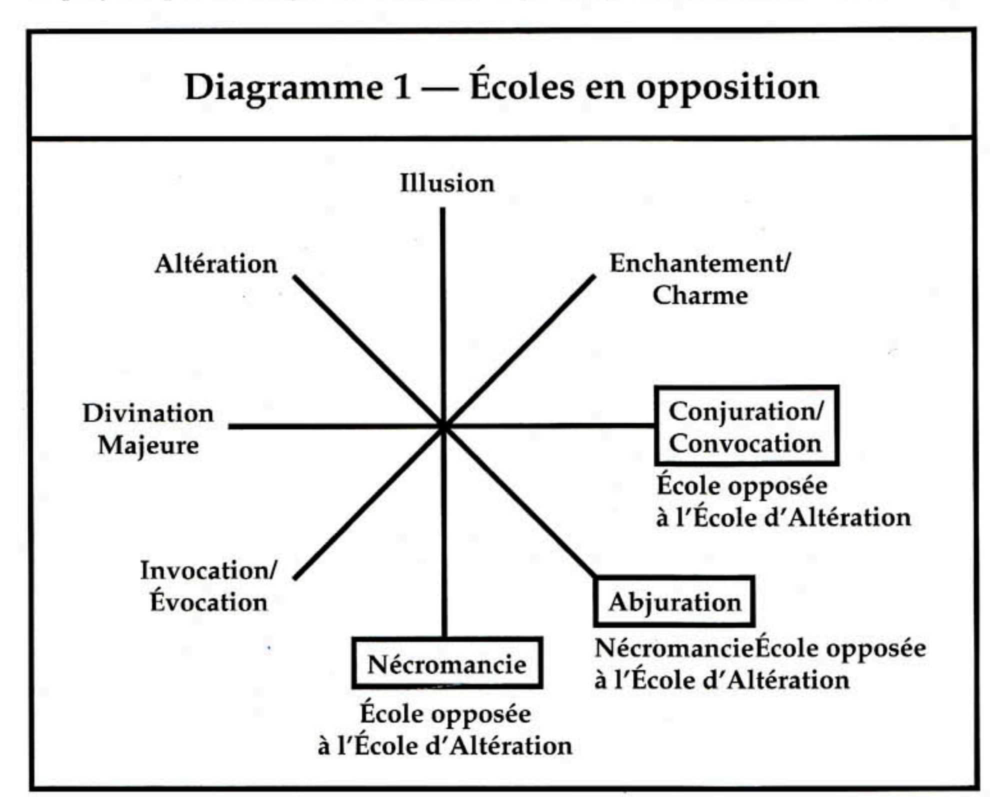
Votre nouvelle École ne sera très probablement ni extrêmement faible, ni extrêmement puissante. Dans ce cas, songez à lui donner deux Écoles opposées. L'une doit être l'École opposée initiale et l'autre peut être l'une des deux Écoles adjacentes. Pour vous décider entre les deux Écoles adjacentes, choisissez au hasard ou choisissez celle qui semble la moins compatible avec votre nouvelle École.

Il faut que nous choisissions les Écoles opposées à notre nouvelle École de Métamorphisme. Comme elle n'est ni extrêmement faible ou puissante, nous lui en attribuerons deux.

Nous avons décidé auparavant que l'École de Métamorphisme ressemble de très près à celle d'Altération. Selon le Diag. 1, l'École opposée à celle d'Altération est celle d'Abjuration ; aussi, l'École opposée à celle de Métamorphisme est également celle d'Abjuration.

D'après le Diagramme 1, les Écoles opposées adjacentes à celle d'Abjuration, et de ce fait opposées à l'École de Métamorphisme, sont celles de Conjuration/Convocation et de Nécromancie. Nous avons besoin de choisir l'une d'elles comme autre École opposée. Celle de Conjuration/Convocation ou celle de Nécromancie seraient adéquates, mais comme l'École d'Altération a déjà celles d'Abjuration et de Nécromancie comme Écoles opposées, nous choisirons l'autre combinaison. Ainsi, les Écoles opposées à celle de Métamorphisme sont celles d'Abjuration et de Conjuration/Convocation.

Il est vrai que le choix des deuxième et troisième Écoles opposées est quelque peu arbitraire, mais souvenez-vous que nous ne nous battons pas que pour obtenir l'équilibre, mais aussi pour avoir des Écoles avec des avantages et des restrictions uniques. Le MD a toujours la possibilité d'inventer un raisonnement pour l'existence d'Écoles opposées précises. Par exemple, les énergies employées par la magie de Conjuration/Convocation et d'Abjuration pourraient déclencher des maux de tête atroces chez un transfigurateur, lui rendant impossible l'apprentissage des sorts de ces Écoles.



Éthique

La dernière étape de la conception d'une nouvelle École est la création d'une éthique unique. Cette étape est optionnelle, mais agrémente l'École et la rend plus intéressante pour les joueurs. Une éthique sert aussi de point de départ pour déterminer la personnalité des personnages spécialistes.

Une éthique peut être n'importe quoi, d'une simple esquisse à un profil détaillé. Voici quelques questions à prendre en compte quand on conçoit une éthique pour une nouvelle École.

Les spécialistes d'une École adhèrent-ils à une quelconque philosophie particulière? Partagent-ils des buts particuliers? De tels philosophies et buts proviennent souvent de la nature de la magie étudiée par le spécialiste. Par exemple, les spécialistes de l'École de Métamorphisme étudient des sorts qui s'occupent de changement. L'exposition continuelle au caractère éphémère de toute chose pourrait conduire les transfigurateurs à être sceptiques au sujet de l'existence d'absolus, un transfigurateur pourrait alors croire que des concepts comme le "vrai" et le "faux" sont relatifs à des situations précises.

Les personnages d'alignement mauvais sont-ils plus attirés par cette École que les personnages d'alignement bon (ou vice versa)? Dans la plupart des cas, les magiciens de tous les alignements peuvent être spécialistes de n'importe quelle École, mais il se peut qu'une nouvelle École décourage certains alignements et en encourage d'autres. De même, il se peut que certaines académies de magie n'acceptent que des étudiants d'alignements particuliers.

Si une École n'encourage pas la nuisance à toute créature vivante, ou favorise la guérison, la sécurité, le confort ou la compassion, elle exclut alors probablement les alignements mauvais. Si elle encourage la cruauté ou l'égoïsme, elle exclut probablement les alignements bons. Si une École n'encourage aucune philosophie particulière, elle inclut probablement des spécialistes de tous les alignements.

Si une École préconise la réflexion logique et l'adhésion à des normes comportementales strictes, elle tend certainement vers des alignements loyaux. Si elle encourage la réflexion créative, la liberté d'expression et les actions spontanées, elle tend vers des alignements chaotiques (ceci est particulièrement vrai si elle encourage aussi le mépris des lois écrites pour atteindre des buts individuels). Si l'École ne prend pas de position particulière sur les relations du spécialiste avec son milieu culturel et sa société, elle inclut certainement des spécialistes loyaux, neutres et chaotiques (l'École de Métamorphisme ne prend pas de positions particulières sur ces sujets, c'est pourquoi elle est ouverte aux spécialistes de tous les alignements.



Notez que cette attitude sur les alignements est également logique avec la philosophie générale de scepticisme de l'École au sujet des absolus, comme c'est décrit plus haut).

Y a-t-il des types quelconques de personnalités précises attirés par l'étude dans cette École? Ont-ils tendance à partager des excentricités communes ? Des goûts ou des aversions communes? Quelque chose au sujet de votre nouvelle École tendrait-il à décourager certains types de gens ou à en attirer d'autres? L'École de Métamorphisme attire les étudiants qui ont un intérêt naturel pour le monde qui les entoure. Puisque ses sorts changent une chose en une autre, la plupart des étudiants seront intéressés par la façon dont les choses fonctionnent et dont elles se composent, en bref, les étudiants en Métamorphisme sont analytiques, curieux et créatifs.

Quelles sont les relations du spécialiste avec les autres membres de son groupe? D'habitude, les types de sorts disponibles pour un spécialiste suggèrent son rôle dans la campagne. Si le spécialiste a beaucoup de sorts offensifs, il aura des chances d'être au front quand le groupe ira se battre. Un spécialiste avec beaucoup de sorts défensifs ou de reconnaissance pourrait être un bon espion ou un bon enquêteur. Bien que nous n'ayons pas encore inventé de nombreux sorts pour nos transfigurateurs, il semble que ni les sorts offensifs ni les sorts défensifs ne prédomineront. Aussi, il y a des chances que dans son groupe, un transfigurateur laisse le gros du combat aux autres.

Les spécialistes de cette École ont-ils tendance à avoir beaucoup d'amis ? Ont-ils des chances d'avoir un conjoint, une famille? Ceci dépend de la philosophie, des buts et de la personnalité du spécialiste. A moins que le spécialiste n'ait un point de vue extrémiste sur une de ces choses, par exemple, s'il est obsessionnel au sujet de l'étude de la magie, ou si son champ d'étude est considéré comme repoussant ou effrayant (comme l'École de Nécromancie), il est probable qu'il ait un nombre moyen d'amis et des chances moyennes de faire un mariage réussi (puisque les transfigurateurs n'ont pas de traits de caractère excessifs, nous admettrons qu'ils ont un nombre raisonnable d'amis et qu'ils ont autant de chances que quiconque de se marier et de fonder une famille).



Où ces spécialistes préfèrent-ils vivre? Comme on l'a dit avant, certaines Écoles tendent à attirer certains types de gens. Si les spécialistes d'une École ont tendance à être ouverts et affables, ils préféreront sûrement vivre dans une zone urbaine. S'ils broient du noir et sont antisociaux, ou s'ils mènent des recherches potentiellement dangereuses, ils vivent probablement dans une zone isolée. D'habitude, un endroit précis ne viendra pas à l'esprit, les spécialistes ont tendance à vivre presque n'importe où. Ce sera le cas avec les transfigurateurs.

Comment les spécialistes passent-ils la plupart de leur temps? Le genre ermite restera près de chez lui, ordinairement perdu dans des recherches, la lecture ou l'écriture. Le genre curieux est plus attiré par l'exploration du monde, avide de rencontrer des gens et de vivre de nouvelles situations. Dans la plupart des cas, il n'existera pas de distractions évidentes applicables à tous les spécialistes d'une École. Ce sera le cas avec les transfigurateurs. Ils passent la plupart de leur temps chez eux à faire des recherches, et une bonne partie dehors à explorer le monde et à fréquenter des gens.

Comment les spécialistes gagnent-ils typiquement leur vie? Les occupations ordinaires pour les magiciens comprennent l'enseignement, les consultations, la recherche et les conseils. Cependant, les sorts disponibles pour un spécialiste précis pourraient suggérer des métiers supplémentaires. Les sorts de Métamorphisme ne suggèrent pas d'occupation particulière, les transfigurateurs exercent donc probablement les occupations ordinaires d'un magicien.



Chapitre 3 : Les profils de magicien

Dans le Chapitre 1, nous avons discuté en détail de la magie décrite dans le *Manuel des Joueurs*. Dans le Chapitre 2, nous avons expliqué comment concevoir de nouvelles Écoles. La spécialisation dans une École est une excellente façon d'individualiser un personnage magicien, mais ce n'est pas la seule.

Dans ce chapitre, nous vous montrerons comment individualiser davantage un personnage magicien en lui choisissant un profil. Un profil est une collection de talents, de compétences, d'avantages et de désavantages qu'on utilise pour aider à définir la personnalité et l'histoire personnelle d'un magicien ainsi que son rôle dans la campagne.

Profils et création de personnages

Les profils de magicien sont complètement optionnels, un magicien peut facilement se débrouiller sans. Mais un joueur qui souhaite ajouter des détails à son magicien doit choisir un profil dès que le personnage est créé. On ne peut choisir qu'un profil de magicien par personnage.

Il est possible de mélanger ces règles aux campagnes existantes, pourvu que les joueurs et le MD se mettent d'accord sur les profils qui y sont appropriés. Un profil doit être compatible avec les actions passées d'un personnage, son histoire personnelle et ses traits de personnalité établis. Par exemple, si on a joué un devin comme un homme sérieux, de bon sens, qui a prouvé par le passé qu'il préfère la négociation au combat, et que le joueur a précisé que son personnage vient d'une culture urbaine sophistiquée, il est illogique de lui attribuer le profil de magicien sauvage.

Une fois qu'on a donné un profil particulier à un personnage, on ne peut en changer. Le personnage peut toutefois l'abandonner plus tard s'il le souhaite, renonçant à tous les bénéfices et toutes les limitations. On ne perd pas les compétences en bonus (voir ci-dessous). A la place, on ne les considère plus comme des bonus. On met de côté les anciennes compétences en bonus jusqu'à ce que le personnage gagne de nouvelles compétences ; les nouvelles unités de compétence sont alors remplies par les anciennes compétences en bonus.

Lors de la nouvelle conception d'un personnage, déterminez d'abord ses scores de caractéristique, sa race, sa spécialisation et son alignement.

Une fois qu'on s'est décidé sur ces éléments, il faut choisir un profil au nouveau personnage. Après l'avoir choisi, et noté les renseignements sur la fiche de personnage, continuez avec les compétences, l'argent, l'équipement et d'autres renseignements pertinents sur le personnage.

Profils et Écoles de magie

Les profils sont fondés sur la culture. On peut généralement attribuer n'importe quel profil à un spécialiste de n'importe quelle École. Une amazone, un des différents profils décrits plus loin, pourrait être une nécromancienne ou une illusionniste, tandis qu'un mystique, un autre type de profil, pourrait être un devin ou un abjurateur.

Il y a toutefois, à l'occasion, des exceptions. Les devins nécessitent par exemple un score élevé en Sagesse, mais le magicien sauvage, un profil associé aux endroits les plus primitifs du monde, manque d'habitude de l'intuition et de la perspicacité nécessaires pour se spécialiser dans l'École de Divination Majeure. De même, il y a aussi certaines Écoles qui favorisent certains profils.

Toutes les Écoles exclues et préférées sont notées dans chaque description de profil. Mais s'il s'agit simplement de suggestions, un devin sauvage est parfaitement acceptable si le MD décide d'autoriser un tel personnage dans sa campagne.

A moins que le MD n'en décide autrement, tous les profils sont disponibles pour les magiciens.

Choix du MD

Avant d'autoriser les joueurs à choisir des profils pour leurs personnages, le MD doit considérer chaque profil et penser à plusieurs facteurs.

Ce profil est-il approprié à la campagne? Tous les profils ne sont pas logiques pour toutes les campagnes. S'il est établi que les amazones n'existent pas dans le monde de campagne du MD, il ne doit pas autoriser les joueurs à choisir le profil d'ensorceleuse amazone. Le MD doit dire aux joueurs les profils qu'il autorisera et qu'il interdira avant qu'ils ne créent leurs personnages.

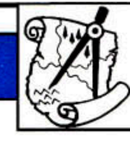
Les joueurs ont-ils besoin de plus de renseignements sur un profil? Le MD pourrait vouloir fournir aux joueurs d'autres informations sur le contexte d'un profil particulier. Par exemple, il pourrait les informer que dans son monde, les magiciens sauvages vivent tous dans la jungle péninsulaire de la Racine Noire, et ont tous très peu de contacts, sinon aucun, avec d'autres civilisations.

Y a-t-il de quelconques changements dans le profil? Le MD est libre de faire des changements dans les compétences, les limitations et toute autre composante des profils, afin de les rendre compatibles avec son monde de campagne. On doit informer les joueurs de tels changements avant qu'ils ne choisissent des profils pour leurs personnages.

Les profils de magicien

Chaque profil de magicien consiste en divers éléments.

Description : Cette section explique le milieu culturel, l'apparence et l'attitude des personnages associés à ce profil. Elle note aussi toute condition requise nécessaire pour des personnages qui adoptent le profil ; par exemple, il faut que les personnages qui prennent le profil d'ensorceleuse amazone soient des femmes. On donne également des suggestions sur la façon dont un personnage pourrait abandonner un profil.



Écoles préférées : Ceci dresse la liste des spécialistes les plus appropriés pour le profil. Comme c'est expliqué plus haut dans la section *Profils et Écoles de magie*, il y a plusieurs exceptions, et ces Écoles ne doivent être considérées que comme des suggestions.

Le Chapitre 1 donne les grandes lignes d'une éthique pour chaque École, qui suggèrent des philosophies, des attitudes et des traits de caractère pour chaque spécialiste. Lorsqu'il crée un personnage, le joueur doit en comparer les traits de caractère, ainsi que les positions de son École avec celles de son profil. S'il survient un conflit, le joueur peut choisir les traits et les positions qu'il préfère, ou ceux qui lui semblent les plus logiques pour son personnage. Par exemple, d'après l'éthique de l'abjurateur, dans le Chapitre 1, un abjurateur a tendance à être aimable et à avoir un doux-parler. Cependant, un joueur qui choisit le profil d'ensorceleuse amazone peut décider que son abjuratrice ensorceleuse amazone est ouverte et turbulente, comme c'est propre à la culture amazone de son monde de campagne. Avec la permission du MD, une abjuratrice ensorceleuse amazone ouverte et turbulente est parfaitement acceptable.

En général, le contexte culturel d'un personnage influencera plus sa personnalité que son École. Donc si un joueur ne peut pas se décider entre les traits de caractère associés à l'éthique de l'École de son personnage et ceux associés à son profil, il doit accentuer davantage les traits de caractère du profil.

Écoles prohibées : Cette partie explique quelles Écoles ne sont pas appropriées au profil. Bien que le MD puisse faire des exceptions, ce n'est d'habitude pas une bonne idée d'attribuer un profil à un spécialiste d'une École prohibée.

Rôle : Cette section décrit le rôle précis d'un magicien dans sa société et dans sa campagne. Par exemple, une ensorceleuse amazone a un rôle culturel différent de celui d'une sorcière, même si elles sont toutes deux enchanteresses.

Talents secondaires : Si vous utilisez les règles de Talents Secondaires du jeu AD&D® 2ème Édition, un profil peut alors exiger d'un personnage qu'il prenne un talent précis au lieu de le choisir ou de le faire au hasard (quand vous choisissez des profils pour des personnages, nous vous suggérons d'utiliser les règles de Compétences Martiales et Diverses plutôt que celles de Talents Secondaires).

Compétences martiales : Si vous utilisez les règles de Compétences Martiales d'AD&D 2ème Édition, cette partie indique la Compétence Martiale qu'on exige des personnages qui prennent ce profil. Dans certains cas, on exige une Compétence Martiale précise ; dans d'autres, on peut en choisir une parmi une liste de compétences recommandées.

Compétences diverses : Si vous utilisez les règles de Compétences Diverses, cette partie vous indique si on a besoin de Compétences Diverses particulières pour des personnages qui prennent ce profil. Cependant, à la différence des Compétences Martiales, les Compétences Diverses sont en bonus. Si un profil exige qu'un personnage ait Astrologie, alors ce dernier gagne gratuitement cette compétence, en plus des unités qu'on lui accorde normalement. Même si de telles compétences appartiennent à des groupes autres que Magicien ou Ordre Général, le personnage les a quand même en bonus, gratuitement.

Si le profil donne une Compétence Diverse que le magicien a déjà grâce à sa spécialisation, il reçoit à la place une unité de Compétence Diverse supplémentaire et gratuite. Il peut la dépenser dans n'importe quelle spécialisation de son choix.

Certaines Compétences Diverses sont recommandées et non requises. Dans de tels cas, on n'exige pas du personnage qu'il prenne la compétence s'il n'en veut pas. S'il prend une compétence recommandée, il dépense le nombre normal de ses unités de compétence disponibles.

Le Tableau 38 de la page 59 du *Manuel des Joueurs* donne la liste des correspondances de Compétences Diverses pour divers groupes. Les groupes de correspondance qui concernent les mages et les illusionnistes s'appliquent également aux spécialistes des autres Écoles ; c'est à dire que tout spécialiste qui choisit une Compétence Diverse des groupes Magicien ou Ordre Général du Tableau 37 (pages 59-60 du *MdJ*) dépense le nombre inscrit d'unités de compétence. Quand un spécialiste sélectionne une compétence de toute autre catégorie, il faut qu'il dépense une unité en plus du nombre inscrit (on donne des exceptions dans les sections sur les Compétences Diverses des divers profils).

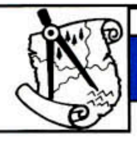
Équipement : Certains types de magiciens tendent à utiliser un équipement particulier. D'autres ont des limitations ou des restrictions sur la façon dont ils acquièrent ou utilisent de l'équipement. Cette partie détaille l'équipement employé par des personnages qui utilisent ce profil (on n'autorise en aucun cas un magicien à acheter une armure).

Bénéfices spéciaux : La plupart des profils octroient des bénéfices spéciaux aux personnages. On définit souvent ces bénéfices comme des bonus spéciaux à la réaction lors de rencontres avec certaines classes de la société, ou comme des droits spéciaux dans des cultures précises.

Limitations spéciales : Chaque profil amène certains désavantages pour gêner le magicien. Il s'agit souvent de pénalités à la réaction ou de restrictions culturelles.

Options de richesse : Certains types de magiciens ont des règles de richesse spéciales. D'habitude, ces règles précisent des différences sur le montant d'argent reçu quand on crée le personnage, et des limitations sur la façon dont on peut le dépenser.

Races : Il sera inscrit ici si le profil n'est pas disponible pour des races particulières. Les humains peuvent choisir



n'importe quel profil, à moins que le MD ne fasse des exceptions pour sa campagne.

Une note sur les ajustements de réaction

Dans leurs bénéfices spéciaux et leurs limitations spéciales, plusieurs profils de magiciens reçoivent des bonus et des pénalités à la réaction. Comme on le dit dans le *Manuel des Joueurs* (page 18), les personnages avec un Charisme très élevé ou très faible reçoivent des "ajustements de réaction". Un personnage avec un Charisme élevé a un bonus (qu'on note comme un plus, tel +3), tandis qu'un personnage avec un Charisme faible a une pénalité (qu'on note comme un moins, tel -3).

Lorsque vous lancez 2d10 pour les réactions durant une rencontre (voir la page 120 du *Guide du Maître*), n'ajoutez pas le bonus ni ne soustrayez la pénalité du jet de dés. Si le personnage a 16 en Charisme, recevant ainsi +5 en ajustement de réaction, soustrayez ce nombre au jet de dés, ne l'ajoutez pas. Sinon, plus un personnage a de Charisme, pire est la réaction des PNJ.

Les profils

Académicien

Description : L'académicien est un lettré érudit dont la soif de connaissances n'est égalée que par son obsession de recherches. Il est fasciné par la magie sous toutes ses formes et n'apprécie rien de plus que de se plonger dans des textes mystérieux et d'expérimenter des engins magiques exotiques.

L'académicien passe tellement de temps impliqué dans des travaux intellectuels qu'il a tendance à négliger ses compétences physiques. Il n'est pas un guerrier particulièrement bon et évite le combat quand il peut, préférant la négociation et les pourparlers à la violence. Il reconnaît pourtant la nécessité du combat dans certains cas, et combattra vaillamment si nécessaire.

Tableau 5 : Bonus aux tests de caractéristiques pour les académiciens

Race	Age	Bonus au test d'Intelligence	Bonus au test de Sagesse
Demi-elfe	15-62	+1	+0
	63-83	+2	+1
	84-125	+2	+2
	126+	+3	+2
Elfe	100-175	+1	+0
	176-233	+2	+1
	234-350	+3	+2
	351+	+4	+3
Gnome	60-100	+1	+0
	101-133	+2	+1
	134-200	+2	+2
	201+	+3	+2
Humain	15-45	+1	+0
	46-60	+1	+1
	61-90	+2	+1
	91+	+2	+2

On peut trouver des académiciens dans pratiquement n'importe quelle culture, mais il y a plus de chances qu'ils viennent de grandes zones urbaines leur permettant un prompt accès aux librairies, musées, laboratoires et autres ressources.

Il faut qu'un personnage ait au minimum 13 en Intelligence et 11 en Sagesse pour devenir un académicien.

Il n'y a pas de règles spéciales pour l'abandon de ce profil. Un magicien qui devient désenchanté par la vie académique peut choisir de négliger ses études ou ses recherches, mais il est libre de les reprendre n'importe quand.

Écoles préférées : L'académicien est intéressé par toutes les Écoles de magie, mais surtout par celles qui ont une grande gamme de sorts, ce qui inclus l'Altération, l'Illusion et l'Invocation/Évocation.

Écoles prohibées : Il n'y a pas d'Écoles prohibées pour l'académicien.

Rôle : Dans sa patrie, l'académicien est un membre respecté de la société, estimé pour ses talents d'enseignant et de conseiller, ainsi que pour l'étendue apparemment sans limites de ses connaissances sur divers sujets. Il remplira très probablement des rôles identiques dans une campagne.

En dépit de son environnement quelque peu sédentaire, l'académicien accueille volontiers la chance de rejoindre un groupe d'aventuriers. C'est pour lui une opportunité hors pair de connaître de nouvelles cultures, d'acquérir de nouveaux objets et d'obtenir des informations de première main sur des gens, des endroits et des créatures qu'il ne pouvait connaître qu'en lectures.

Talents secondaires : Requis : Scribe.

Compétences martiales : Requises (le joueur peut choisir parmi les suivantes) : dague, fléchette, couteau ou fronde.

Compétences diverses : Bonus : Lecture/Écriture. Recommandées : (Général) Don Artistique, Étiquette, Héraldique, Langues Vivantes ; (Magicien) Histoire Ancienne, Astrologie, Herboristerie, Langues Anciennes, Connaissance des Sorts ; (Prêtre) Histoire Locale.

Bénéfices spéciaux : L'académicien reçoit les deux bénéfices suivants :



1. Les académiciens maintiennent une vaste correspondance avec des savants du monde entier. De plus, la réputation d'homme sage de l'académicien le précède souvent. Lorsqu'il rencontre un PNJ qui connaît bien sa réputation, qui s'avère être l'un de ses correspondants, qui se prend lui-même pour un intellectuel ou qui est un auteur, un chercheur, un enseignant, un journaliste ou un collègue savant, l'académicien reçoit un bonus de +3 à la réaction.

2. L'académicien reçoit un bonus à tous les tests d'Intelligence et de Sagesse. Le MD a deux options pour attribuer ce bonus. Il peut simplement donner à l'académicien un bonus basique de +1 à ses tests d'Intelligence et de Sagesse, ou il peut consulter le Tableau 5 qui prend en compte l'âge et la race de l'académicien. Une fois choisie la méthode d'attribution de ces bonus, on ne peut plus en changer.

Limitations spéciales : Les académiciens manquent d'entraînement et d'instinct pour faire de bons combattants au corps à corps. Quand il attaque avec tout type d'arme de mêlée, l'académicien a toujours une pénalité de -1 pour son premier coup. Les coups suivants, quand l'académicien a eu une opportunité de jauger son adversaire et d'ajuster ses attaques en conséquence, sont effectués sans cette pénalité. Toutefois, si l'académicien attaque un adversaire différent, son premier coup contre sa nouvelle victime est également fait à -1.

Les académiciens ont tendance à être des je-sais-tout, et donnent sans hésitation leur avis, même sur des sujets dont ils savent peu de choses. A chaque fois qu'un groupe a besoin de prendre une décision, l'académicien doit donner son avis ; pour une interprétation efficace, l'académicien pourrait les sermonner sur leurs erreurs, accueillir avec joie un argument fougueux ou lever les yeux face à la démonstration flagrante de l'ignorance de ses compagnons.

Options de richesse : L'académicien reçoit les (1d4+1) x 10 po normales comme somme de départ.

Races : Aucune restriction.

Anagakok

Description : L'anagakok est un magicien d'une société primitive qui habite sous les climats extrêmes de la planète. D'abord préoccupé par la survie, il utilise ses compétences magiques pour aider les membres de sa tribu à trouver de la nourriture, à prévoir de dangereux changements météorologiques et à se protéger des créatures hostiles et des tribus rivales qui luttent pour les mêmes ressources restreintes. Un anagakok amène aussi la bonne fortune à sa tribu ; beaucoup pensent qu'il est possédé par un esprit gardien (bien qu'il n'y en ait pas de preuves concrètes).

L'anagakok est connu sous divers noms qui dépendent de la société dont il est issu ; ces autres noms comprennent magian, phylactériste, véronicien, scarabor et obéah.

Bien qu'un anagakok puisse venir d'un nombre illimité d'environnements hostiles, on en examine deux dans cette description. Le premier est l'anagakok issu d'un climat où la température ne dépasse jamais -18°C, que nous appelons l'anagakok de climat glacial. Le deuxième est l'anagakok issu d'un climat où la température ne tombe jamais en dessous de +38°C, que nous appelons l'anagakok de climat torride.

Pour être un anagakok, il faut qu'un magicien ait au moins 13 en Constitution. Les anagakoks femmes sont aussi courantes que les anagakoks hommes.

Bien qu'il puisse renoncer à son héritage et couper les liens avec sa société, l'anagakok ne peut abandonner ce profil ; ses traits de caractères sont innés et permanents.

Écoles préférées : Les Écoles préférées de l'anagakok sont celles d'Abjuration, d'Altération, d'Enchantement/Charme, d'Invocation/Évocation et de Divination Majeure.

Écoles prohibées : L'accès aux Écoles d'Illusion et de Nécromancie est interdit à l'anagakok à cause de la relative inutilité de leurs sorts pour survivre dans des environnements hostiles.

Rôle : L'anagakok est sérieux, d'humeur égale et à un doux-parler. Bien qu'il ne soit pas familier avec d'autres cultures et sociétés que les siennes, il s'adapte facilement et est fasciné par la technologie sous toutes ses formes.

Dans une campagne, l'anagakok tend à endosser la responsabilité de la sécurité de ses compagnons ; leur sécurité est toujours une priorité dans son esprit. Bien qu'ils ne soient pas des chefs nés (on réserve d'habitude de tels rôles aux guerriers les plus forts de leurs tribus), les anagakoks sont de superbes combattants, sans peur et prompts à se porter volontaires pour les missions les plus dangereuses.

Talents secondaires : Requis (choisissez l'un des suivants en fonction des origines de l'anagakok) : Pêcheur, Forestier, Chasseur, Navigateur, Trappeur/Fourreur.

Compétence martiale : Requise (choisissez l'une des suivantes en fonction des origines de l'anagakok) : arc (tous), dague, harpon, javelot, couteau, fronde, trident.

Compétences diverses : Bonus : Endurance, Survie, Météorologie. Recommandées : (Général) Sens de l'Orientation, Allumage de Feu, Équitation, Utilisation des Cordes, Natation ; (Magicien) Astrologie ; (Combattant, toutes ces compétences coûtent une seule unité) Connaissance des Animaux, Chasse, Alpinisme, Course, Pose de Collets.

Équipement : Un anagakok débutant ne peut acheter que des armes notées dans la section Compétence Martiale ci-dessus. Il peut seulement acheter de l'équipement qui serait normalement disponible dans sa société d'origine ; le MD a un droit de veto sur n'importe quel achat initial.

Il faut qu'un anagakok dépense tout son argent initial. Tout argent non dépensé est perdu.

Bénéfices spéciaux : Un anagakok peut trouver de la nourriture même dans les environnements les plus stériles. Dans une période de 24 heures, il peut trouver assez de nourriture pour se nourrir lui ainsi qu'un nombre de gens égal à son niveau (par exemple, un anagakok du 4ème niveau peut trouver chaque jour assez de nourriture pour se nourrir lui et quatre autres personnes).

Une fois par semaine, un anagakok peut lancer un sort spécial de *bonne fortune* sur lui-même et sur un nombre de gens égal à son niveau ; l'effet de *bonne fortune* dure pendant un nombre de tours égal à son niveau (par exemple, un anagakok du 4ème niveau peut lancer *bonne fortune* sur lui et sur quatre autres personnes, et l'effet dure quatre tours). Tous les adversaires ont une pénalité de -1 pour toucher ceux qui sont sous l'effet de *bonne fortune* quand ils les attaquent. Cette faculté est innée; un anagakok n'a pas besoin de mémoriser *bonne fortune*, pas plus que ce sort ne compte dans sa limite quotidienne de sorts. Pour le lancer, il faut simplement que l'anagakok se concentre pendant 1 round et pointe du doigt les sujets qu'il veut toucher ; il n'a pas besoin d'éléments verbaux ou matériels.

De plus, un anagakok a des immunités naturelles aux rigueurs extrêmes de son environnement d'origine. Un anagakok de climat glacial ne subit pas de pénalités, de dégâts ou d'autres restrictions dans des milieux de froid intense. Un anagakok de climat torride ne subit pas de pénalités, de dégâts ou d'autres restrictions dans des milieux de chaleur intense. Ces immunités ne s'appliquent qu'aux conditions naturelles ; par exemple, un anagakok de climat glacial subit les dégâts normaux d'un *cône de froid* et d'autres sorts basés sur le froid, tandis qu'un anagakok de climat torride subit les dégâts normaux d'une *boule de feu* et d'autres sorts basés sur la chaleur.

Limitations spéciales : L'exposition aux rudes climats donne à l'anagakok une apparence inhabituelle, telle qu'une peau dure et tannée pour l'anagakok de climat torride, et un grossier duvet de la tête aux pieds pour l'anagakok de climat glacial. A cause de son apparence et de ses manières étranges, un anagakok subit une pénalité de -2 à la réaction de la part de tous les PNJ peu familiers avec sa culture.

De même que leurs origines les dotent d'immunités naturelles à certaines rigueurs extrêmes de l'environnement, tous les anagakoks subissent des pénalités quand ils sont exposés à des milieux radicalement différents de celui où ils sont nés. Un anagakok de climat glacial subit une pénalité de -1 à tous ses jets d'attaque, de dégâts, ses tests de caractéristiques et ses jets de sauvegarde, dans des milieux où les températures sont supérieures à +38°C. Un anagakok de climat torride subit une pénalité de -1 à tous ses jets d'attaque, de dégâts, ses Tests de Caractéristiques et ses jets de sauvegarde dans des milieux où les températures sont inférieures à -18°C.

Options de richesse : Un anagakok débutant reçoit seulement (1d4+1) x 8 po comme somme de départ.

Races : Aucune restriction.

Notes : On encourage les joueurs et le MD à inventer leurs propres types d'anagakoks venant d'autres milieux extrêmes. Un anagakok qui vit au pied d'un volcan en activité, dans les profondeurs de l'océan ou sur une île constamment ravagée par des ouragans, sont autant de possibilités. Utilisez les exemples ci-dessus pour développer des bonus et des pénalités adéquats, selon ses origines, pour chaque type d'anagakok.

Ensorceleuse amazone

Description : Les amazones appartiennent à des sociétés matriarcales qui se développent dans un monde dominé par les hommes. Les femmes occupent tous les postes importants dans les sociétés amazones, elles sont souveraines, artisans, soldats et savantes.

La plupart des sociétés amazones ont eu une existence inchangée durant des milliers d'années, vivant dans un relatif isolement par rapport au reste du monde, mais d'autres ont des origines plus récentes. Certaines ont été mises en place par des femmes mécontentes qui étaient lasses de leurs rôles subalternes dans des cultures dominées par les hommes, et ont décidé de se gouverner elles-mêmes, tandis que d'autres ont été créées par des divinités compatissantes envers la triste situation des femmes.

Dans les cultures amazones, les hommes sont des citoyens de seconde classe qui occupent des postes de servitude subalterne par rapport à leurs supérieurs féminins. Dans quelques sociétés, les hommes sont gardés comme esclaves, et ne sont guère mieux traités que des animaux domestiques. D'autres ont encore complètement éliminé les hommes.

Les amazones issues de sociétés totalement débarrassées des hommes font de temps en temps des raids dans des communautés voisines afin de fraterniser avec des hommes. D'autres perpétuent leur civilisation en étant extrêmement amicales avec les aventuriers masculins qui traversent leur territoire; quand les amazones sont lasses de leur compagnie, les aventuriers sont renvoyés sur leur chemin ou tués.

Une société amazone peut être aussi petite qu'un seul village ou assez grande pour remplir un continent entier. Les amazones ont maîtrisé l'art de la guerre parce qu'elles sont constamment assiégées par des civilisations à dominante masculine. Traditionnellement, les amazones sont des éleveuses de chevaux et des cavalières de qualité, qui excellent avec les lances, les arcs et les autres armes qu'on peut manier à cheval. Il faut qu'un personnage soit une femme pour être une amazone. Il n'y a pas d'autres exigences.

Pour abandonner ce profil, il faut que le personnage renonce à sa citoyenneté amazone, très probablement parce qu'elle a fini par mieux s'identifier à une culture différente.

Écoles préférées : Les amazones avec une forte Constitution ont tendance à



être attirées par les Écoles de Conjuration/Convocation et d'Invocation/Évocation ; les deux sont particulièrement utiles en combat. Les devineresses sont également courantes puisqu'elles font d'excellentes conseillères et consultantes administratives.

Écoles prohibées : Les amazones évitent les forces ténébreuses associées à l'École de Nécromancie. Elles évitent aussi l'École d'Illusion parce qu'on la considère inutile en combat.

Rôle : La plupart des amazones sont des guerrières, mais le peu de magiciennes parmi elles sont tenues en haute estime, comme l'est toute personne qui a maîtrisé un art difficile. Les ensorceleuses amazones servent typiquement des voyantes, consultantes, conseillères et administratrices. Du fait de leur formidable puissance, on accueille toujours volontiers les ensorceleuses amazones, surtout invocatrices et conjuratrices, sur un champ de bataille.

Dans les cultures à dominante masculine, on considère au mieux l'amazone comme une curiosité. On la dévisage, on fait courir des bruits à son sujet et, quelques fois, on la ridiculise ouvertement. Des femmes bien intentionnées qui ont accepté l'obséquiosité comme une règle culturelle peuvent tenter de convaincre l'amazone de changer ses manières contre nature, tandis que des hommes machos voient en elle une menace à leur masculinité, et peuvent se sentir obligés de la dominer de nombreuses façons. Même des citoyens ouverts se méfieront probablement d'une femme avec des dispositions si inhabituelles.

Parmi ses pairs dans un groupe d'aventuriers, l'ensorceleuse amazone se révélera être une guerrière courageuse et une jeteuse de sorts compétente. Bien que les autres PJ puissent garder quelques préjugés qui leur sont propres sur le rôle des femmes, le MD doit décourager toute discrimination ouverte; une fois qu'elle a fait ses preuves dans de rudes situations, on doit la traiter comme une égale à tous points de vue.

Talents secondaires : Requis : Palefrenier.

Compétences martiales : Requises : Aucune. Recommandées : lance de fantassin ou arc long. C'est contraire aux armes qu'on autorise d'habitude aux magiciens, mais typique des cultures amazones.

Compétences diverses : Bonus : Équitation, Dressage d'Animaux. Recommandées : (Ordre Général) Maîtrise des Animaux ; (Combattant) Connaissance des Animaux, Armurerie, Fabrication d'Arcs et de Flèches, Chasse, Course, Survie, Pistage.

Équipement : Quand on crée un personnage amazone, il faut lui acheter ses armes parmi les possibilités suivantes uniquement : arc (tous), dague/coutelas, javelot, couteau, lance de fantassin. Une



fois qu'elle s'est aventurée ailleurs dans le monde, l'amazone peut acheter d'autres types d'armes.

Bénéfices spéciaux : Les adversaires masculins qui n'ont jamais rencontré les formidables femmes amazones ont tendance à les sous-estimer. Donc, la première fois qu'un tel homme rencontre en combat une amazone, celle-ci reçoit un bonus de +3 pour toucher et de +3 aux dégâts pour son premier coup uniquement. Ces bonus reflètent le fait que l'adversaire est pris au dépourvu par une femme aussi capable.

Ce bonus ne s'applique pas dans toutes les situations. Le MD doit prendre en considération les directives suivantes lorsqu'il régit le bonus de l'ensorceleuse amazone.

- Le bonus ne s'applique pas à des adversaires du 5ème niveau ou plus. De tels adversaires sont trop aguerris pour être surpris de cette manière.
- Le bonus ne s'applique pas à des adversaires venant de cultures ou les femmes sont acceptées comme des égales et où les femmes combattantes sont communes.
- Le bonus ne s'applique pas à des adversaires qui ont pour camarades des femmes combattantes, qui ont rencontré avant des femmes combattantes ou qui ont vu l'amazone utiliser son bonus sur quelqu'un d'autre.
- Le bonus ne s'applique pas toujours à des personnages-joueurs. Le MD pourrait poser au joueur une brève et prudente question pour savoir si son personnage sous-estimerait un adversaire féminin.

Sans se soucier de savoir si le premier coup de l'amazone touche ou manque la victime visée, celle-ci ne sera plus jamais sujette au bonus ; ce dernier ne peut être utilisé qu'une fois par victime.

Limitations spéciales : L'amazone subit un jet d'ajustement de réaction à -3 de la part des PNJ issus de cultures dominées par les hommes. Cet ajustement de réaction ne s'applique plus une fois que les personnages en viennent à la connaître et à la respecter. De même, les personnages-joueurs n'ont pas besoin de répondre avec hostilité à leurs camarades amazones à moins qu'ils ne veuillent le faire pour des motifs d'interprétation de rôle.

Options de richesse : L'ensorceleuse amazone reçoit les (1d4+1) x 10 po normales comme somme de départ.

Races : La plupart des amazones sont humaines, mais d'autres races sont acceptables, avec les ajustements suivants :

- Demi-elfes : Mettez soit l'arc court soit la lance de fantassin comme Compétence Martiale requise.
- Gnomes : Mettez soit la hache de jet soit l'épée courte comme Compétence Martiale requise, utilisez des poneys comme montures, et mettez Pistage et Survie comme Compétences Diverses en bonus.
- Elfes : Mettez Endurance et Pose de Collets comme Compétences Diverses en bonus.

Magicien militant

Description : Le magicien militant est compétent dans les arts magiques et militaires, ce qui en fait un adversaire extrêmement redoutable. Ils peuvent venir de cultures agressives, bellicistes, résolues à conquérir les nations les plus faibles ou de cultures sans cesse assiégées par leurs voisins plus belliqueux, rendant vitale pour leur défense la préparation militaire. Dans tous les cas, un magicien militant considère qu'un corps entraîné est aussi important qu'un esprit entraîné et est fier de maintenir ses compétences de combat aussi aiguisées que ses talents magiques.

Il faut qu'un personnage ait au moins 13 en Force pour être un magicien militant. Les hommes robustes magiciens militants seront plus courants, bien que les femmes magiciennes militantes soient aussi autorisées, à moins que le monde du MD ne les interdise explicitement.

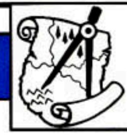
Il est difficile d'abandonner ce profil. Il faut qu'un magicien militant s'abstienne d'utiliser les deux armes qu'il a choisies pendant trois niveaux d'expérience complets. Une fois qu'il a atteint le troisième niveau d'expérience, il perd l'usage de ses deux Compétences Martiales. S'il renonce ensuite à la citoyenneté de sa culture d'origine, il peut réussir à abandonner ce profil.

Prenons par exemple un magicien militant du 5ème niveau avec des Compétences Martiales en épée courte et arc long. S'il s'abstient d'utiliser ces deux armes (et les Compétences Martiales correspondantes), il perd ses Compétences Martiales en épée courte et arc long quand il atteint le 8ème niveau. S'il renonce ensuite à la citoyenneté de sa culture d'origine, il peut abandonner ce profil. S'il utilise ces armes avant d'avoir atteint le 8ème niveau, il faut qu'il recommence et s'abstienne pendant trois niveaux d'expérience supplémentaires (par exemple, s'il utilise sa Compétence Martiale en arc long au 7ème niveau, il devra s'en abstenir jusqu'à ce qu'il atteigne le 10ème niveau, afin d'abandonner ce profil).

Écoles préférées : Les magiciens militants préfèrent les Écoles avec un excédent de sorts offensifs et défensifs, comme celles d'Abjuration, d'Altération, de Conjuration/Convocation, d'Invocation/Évocation et de Nécromancie.

Écoles prohibée : Les magiciens militants ne peuvent pas se spécialiser dans les Écoles d'Enchantement/Charme et d'Illusion, puisque leurs cultures tendent à les considérer comme relativement inutiles en combat. Bien que la Divination Majeure ait des utilités en combat, particulièrement dans le domaine de la reconnaissance, on décourage les magiciens militants, mais on ne leur interdit pas, à se spécialiser en Divination.

Rôle : Les magiciens militants sont parmi les citoyens les plus honorés et respectés de leurs sociétés, puisque leur magie puissante en fait des soldats d'un talent exceptionnel. Selon son milieu, le magicien militant peut être un tueur brutal et sauvage, qui se vautre dans la



violence du champ de bataille, ou il peut être un combattant héroïque, qui combat avec honneur et n'ôte des vies que lorsque c'est nécessaire.

Un magicien militant pourrait avoir diverses raisons pour rejoindre un groupe d'aventuriers. Il partage peut-être le but du groupe, qui est la défaite d'une force du Mal, ou il pourrait être en train de chercher des trésors pour financer chez lui sa propre armée. Il pourrait souhaiter étudier les techniques de combat d'autres cultures ou il pourrait se faire engager comme mercenaire.

Quelles que soient ses raisons, les talents guerriers du magicien militant devraient beaucoup profiter au groupe. Il fait un excellent chef, mais est aussi capable de suivre des ordres à la lettre, si tant est qu'ils soient donnés par un chef qu'il respecte. Le magicien militant a tendance à préférer l'action à l'inaction et le combat à la négociation. Il est sceptique au sujet des gens érudits et philosophes, et n'aura probablement pas de relations intimes avec de tels personnages.

Talents secondaires : Aucun Talent Secondaire n'est recommandé ou requis. Il reçoit son Talent Secondaire soit en choisissant soit en tirant aléatoirement, selon la méthode adéquate à la campagne.

Compétence martiale : Requise (choisissez l'une des suivantes) : hache d'armes, arc (tous), arbalète (toutes), dague, javelot, fronde, lance de fantassin, épée (toutes), marteau de guerre. Elles sont différentes des armes normalement autorisées pour les magiciens, mais sont courantes pour les magiciens militants. Voyez aussi la section Bénéfices spéciaux ci-dessous.

Compétences diverses: Bonus: (Combattant) Endurance. Recommandées : (Général) Maîtrise des Animaux, Sens de l'Orientation, Équitation, Natation ; (Magicien) Langues Anciennes ; (Combattant ; celles-ci ne coûtent que 2 unités) Combat Aveugle, Pistage, (Combattant ; celles-ci ne coûtent que 1 unité) Alpinisme, Course, Pose de Collets.

Équipement:: Le magicien militant peut acheter tout l'équipement qu'il veut et garder tout l'argent qu'il n'aurait pas dépensé.

Bénéfices spéciaux : Le magicien militant reçoit gratuitement une Compétence Martiale en bonus; c'est en plus de sa Compétence Martiale normale. Cette Compétence Martiale en bonus ne lui coûte aucune unité de compétence, mais il faut qu'il la choisisse parmi les armes notées dans la section Compétence Martiale ci-dessus.

De plus, un magicien militant peut acquérir n'importe laquelle des Compétences Diverses de Combattant, qu'on donne dans le Tableau 37 de la page 59 du *Manuel des Joueurs*, pour le nombre d'unités qui est inscrit ; par exemple, si un magicien militant veut la compétence Connaissance des Animaux, cela lui coûte seulement 1 unité au lieu des 2 habituelles pour un magicien.

Limitations spéciales : Un magicien militant est limité dans l'accès aux sorts des diverses Écoles parce qu'il consacre beaucoup de son temps et de son énergie à la maîtrise des compétences militaires. Le Tableau 6 dresse la liste des Écoles opposées pour les magiciens militants de chaque spécialité ; il est interdit au magicien militant d'apprendre des sorts de ces Écoles.

Les mages (non spécialistes) militants sont aussi limités. Le MD peut décider laquelle des limitations suivantes affecte les mages militants dans sa campagne (ne choisissez qu'une limitation).

1. Il est interdit au mage militant d'apprendre des sorts du 8ème et 9ème niveau de n'importe quelle École.

2. Le mage militant apprend des sorts comme si son Intelligence était inférieure de deux points à son score réel, comme c'est indiqué dans le Tableau 4, page 16 du *Manuel des Joueurs*. Cette limitation touche aussi le nombre de langues qu'il peut apprendre, le niveau de sorts le plus élevé qu'il peut lancer, le nombre maximum de sorts par niveau qu'il peut connaître et son immunité contre les sorts. Par exemple, si cette limitation entre en compte pour un mage militant avec un score de 15 en Intelligence, il peut seulement connaître trois langues, lancer des sorts d'un niveau inférieur ou égal au 6ème, il a 55 % de chance d'apprendre un nouveau sort et a un maximum de 9 sorts par niveau.

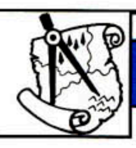
3. Le mage militant ne peut apprendre des sorts que de cinq Écoles. Pour déterminer celles qui ne lui sont pas accessibles, lancez trois fois 1d8 avec 1 = Abjuration, 2 = Conjuration/Convocation, 3 = Divination Majeure, 4 = Enchantement/Charme, 5 = Illusion, 6 = Invocation/Évocation, 7 = Nécromancie, 8 = Altération. Si le même résultat apparaît deux fois, relancez le dé.

Options de richesse : Le magicien militant reçoit les (1d4+1) x 10 po normales comme somme de départ.

Races : Aucune restriction.

Tableau 6 : Écoles opposées pour magiciens militants.

Spécialiste	Écoles opposées
Abjurateur	Illusion Altération Divination Majeure
Conjurateur	Altération Divination Majeure Invocation/Évocation
Enchanteur	Invocation/Évocation Nécromancie Divination Majeure
Devin	Conjuration/Convocation Abjuration
Invocateur	Illusion Enchantement/Charme Conjuration/Convocation
Nécromancien	Enchantement/Charme Illusion Altération
Transmutateur	Nécromancie Abjuration Conjuration/Convocation



Magicien paysan

Description : Le magicien paysan est un jeteur de sorts aux modestes moyens dont les compétences exceptionnelles et le courage inégalé en ont fait un champion du peuple. Bien que ses talents l'aient placé à part et en aient fait une légende dans sa patrie, il n'oubliera jamais ses racines. Défenseur du peuple ordinaire, il se consacre à la promotion de l'égalité et de la justice. Le magicien paysan est de tous les magiciens celui qu'on rencontre le plus souvent.

Il n'y a pas d'autres caractéristiques requises pour le magicien paysan.

Il n'existe pas de règles spéciales pour abandonner ce profil.

Écoles préférées : Il n'y a pas d'Écoles préférées pour le magicien paysan, bien qu'on rencontre le plus fréquemment des illusionnistes, des abjurateurs et des invocateurs.

Écoles prohibées : Il n'y a pas d'Écoles prohibées pour le magicien paysan ; toutefois, il y a moins de nécromanciens et de devins que tout autre spécialiste.

Rôle : Le magicien paysan combat au nom du peuple. Il se considère comme le protecteur des gens sans défense, s'opposant activement à toute action du groupe qui menace ou exploite les paysans. Il n'autorisera pas par exemple que son groupe recrute des paysans comme troupes de soutien à moins qu'ils n'en comprennent totalement les risques encourus. Quand un compagnon du magicien paysan marchande avec un homme du peuple pour des biens ou des services, le magicien paysan s'assure que son compagnon paie un prix juste à l'homme du peuple. Quand le groupe récupère un trésor, le magicien paysan demande que les citoyens locaux reçoivent une part équitable s'ils ont aidé le groupe d'une certaine manière ou si le trésor a été récupéré sur leurs terres.

Le magicien paysan voit dans les classes fortunées une raison fondamentale des misères des gens ordinaires, il a donc peu de respect ou de patience pour les nobles et les riches. Outre une injure de ci de là, le magicien paysan évitera probablement de s'associer avec des patriciens dans son groupe.

Talents secondaires : Le joueur peut choisir le talent secondaire de son magicien paysan. Le MD pourrait songer à limiter ce choix aux talents qui sont utiles aux paysans, comme Natation ; il est improbable (mais pas impossible) qu'un magicien paysan puisse apprendre l'Héraldique ou l'Étiquette.

Compétence martiale : Requise (au choix du joueur) : arc (tous), dague, couteau, lance de fantassin, fléchette, fronde.

Compétences diverses : Bonus (une des suivantes, au choix du joueur) : Agriculture, Pêche. Recommandées : (Général) Maîtrise des Animaux, Ferronnerie, Charpenterie, Cordonnerie, Cuisine, Sens de l'Orientation, Allumage de Feu, Maroquinerie, Poterie, Équitation, Maçonnerie, Météorologie, Tissage.

Équipement : Le magicien paysan peut dépenser son argent pour tout ce qu'il souhaite, en respectant les limitations décrites ci-dessous dans la section Limitations spéciales.

Bénéfices spéciaux : Dans sa patrie, le magicien paysan recevra toujours gratuitement le gîte et le couvert de la part de ses compatriotes roturiers. Cette courtoisie s'étend aux compagnons du magicien paysan tant qu'il s'en porte garant. Le magicien paysan ne reçoit pas ce bénéfice ailleurs que chez lui, mais il reçoit toujours un ajustement de réaction de +2 de la part des paysans de n'importe quelle culture.

Limitations spéciales : A part les armes, le magicien paysan ne peut posséder qu'un seul objet coûtant jusqu'à 15 po. Hormis cet objet, toutes ses autres possessions devront valoir 10 po ou moins. La valeur totale de ses possessions, incluant l'argent mais excluant les armes, ne peut jamais dépasser 75 po. Tout trésor ou toute possession au-delà de cette limite doit être donné à une cause digne.

Options de richesse : Le magicien paysan reçoit seulement (1d4+1) x 5 po comme somme de départ.

Races : Aucune restriction.

Magicien sauvage

Description : Le magicien sauvage est le jeteur de sorts d'une tribu isolée, culturellement et technologiquement primitive selon les normes du reste du monde. Bien que ces tribus maintiennent des civilisations fonctionnelles depuis des milliers d'années, leurs traditions, vêtements et coutumes sont si simples que la plupart des étrangers les considèrent comme de grossières brutes.

Il y a diverses tribus primitives de par le monde, depuis les sociétés pacifistes de fermiers et de bergers jusqu'aux chasseurs de têtes et barbares sanguinaires. Tous sont cependant clairement en harmonie avec la nature, partageant un profond respect pour la vie végétale et animale, ainsi qu'une compréhension innée des mystères de la nature.

Pour être un magicien sauvage, il faut qu'un personnage ait des scores minimums de 11 en Force et de 13 en Constitution.

Pour abandonner ce profil, il faut qu'un personnage renonce à son appartenance à sa tribu, et devienne citoyen d'une culture différente. Comme les racines tribales sont profondes, un changement dramatique tel que celui-ci doit être long à venir ; il faut qu'un magicien sauvage ait avancé d'au moins cinq niveaux depuis qu'il a quitté sa tribu et vécu des aventures dans le monde extérieur, avant de rompre les liens avec sa tribu.

Écoles préférées : Comme leur Constitution à tendance à être exceptionnellement élevée, le magicien sauvage excelle dans les Écoles de Conjuration/Convocation et d'Invocation/Évocation.

Écoles prohibées : Les magiciens primitifs manquent d'aptitude naturelle



pour maîtriser les Écoles d'Abjuration et d'Enchantement/Charme.

Rôle : La plupart des membres d'une tribu sont éblouis et impressionnés par la magie, le magicien sauvage occupe donc typiquement au sein de sa tribu une position de grande puissance. S'il n'est pas le chef réel, il est un enseignant ou un consultant de la tribu qu'on respecte. Selon la nature de la tribu, le magicien sauvage est connu sous divers noms, parmi lesquels homme-médecine, mundunugu, wangateur et isangoma.

Le pouvoir du magicien sauvage peut quelques fois œuvrer contre lui, surtout si sa tribu est exceptionnellement superstitieuse ou si un membre ambitieux de sa tribu complote pour usurper son rôle de chef. Si la tribu devient convaincue que le magicien fraye avec des démons ou réveille des forces ténébreuses qu'on ferait mieux de laisser seules, ils peuvent le renvoyer de la tribu en le menaçant de l'exécuter s'il revient. Il s'agit d'une façon pour le magicien sauvage de rejoindre un groupe d'aventuriers.

Dans une campagne, le magicien sauvage joue le rôle d'un étranger dérouté et intimidé par les mystères du monde "civilisé". Les produits de la technologie, comme les lanternes à huile et les arbalètes, le fascinent et l'effraient aussi. Alors qu'il est chez lui dans les jungles les plus sombres ou les montagnes les plus traîtres, il n'est pas du tout à l'aise dans les cités et les villes. S'il est d'une tribu relativement pacifiste, il pourrait servir de conscience à son groupe, contestant leur empressement à tuer, leur obsession de la richesse, leur égoïsme et leur système judiciaire inéquitable.

Talents secondaires : Le Talent Secondaire du magicien sauvage doit être basé sur l'occupation première de sa tribu ; c'est à dire que si sa tribu est surtout composée de pêcheurs, son Talent Secondaire devra être Pêcheur. D'autres talents possibles comprennent Forestier, Palefrenier, Chasseur et Trappeur/Fourreur.

Compétence martiale : Requise (une parmi les suivantes, représentant l'arme de prédilection de sa tribu) : lance de fantassin, sarbacane, dague, couteau ou fronde. Sans se soucier de savoir si le magicien sauvage se familiarisera finalement à de nouvelles armes, il préférera probablement l'arme de sa tribu tout au long de sa carrière aventurière.

Compétences diverses : Bonus: (Général) Sens de l'Orientation ou Météorologie (au choix du joueur; (Combattant) Endurance ou Survie. Recommandées: (Général) Maîtrise des Animaux, Dressage d'Animaux, Allumage de Feu, Pêche, Équitation, Utilisation des Cordes, Natation; (Combattant, unités doubles) Connaissance des Animaux, Fabrication d'Arcs et de Flèches, Chasse, Alpinisme, Course, Pose de Collets, Pistage; (Prêtre, unités doubles) Premiers Secours, Histoire Locale ; (Roublard, unités doubles) Saut, Funambulisme, Acrobatie ; (Magicien) Herboristerie, Religion. Un magicien sauvage ne peut pas prendre Étiquette ou Héraldique lors de sa création.

Équipement : La seule arme que le magicien sauvage puisse acheter au départ est celle de sa tribu (voir Compétence martiale). Il faut qu'il dépense tout l'argent qui lui reste lors de sa création ; il ne peut pas garder toute somme non dépensée. Il peut seulement acheter de l'équipement qui serait normalement disponible pour sa tribu ; par exemple, sa tribu a probablement des herbes, des noisettes, des filets de pêche et des radeaux qui sont disponibles, mais il est peu probable qu'elle ait des chaînes, des lanternes, des sabliers ou des loupes. Le MD a le dernier mot au sujet de l'équipement qui est disponible pour n'importe quel magicien sauvage particulier.

Bénéfices spéciaux : Le magicien sauvage reçoit l'une des facultés spéciales de la liste ci-dessous. On choisit cette faculté à la création du personnage et elle ne peut plus être changée.

1. Le magicien sauvage peut fabriquer un talisman protecteur une fois par semaine. Le talisman est une petite bourse d'herbes suspendue à une corde de cuir placée autour du cou du sujet. Le talisman dote le porteur d'une *protection contre le mal* identique aux effets du sort de magicien du 1er niveau. Le talisman protège continuellement pendant un jour complet, après quoi les herbes se désintègrent. *Dissipation de la magie* ou un sort similaire annule définitivement la magie de ce talisman en particulier. Il ne faut pas moins d'une heure au magicien sauvage pour fabriquer un talisman.

2. Une fois par semaine, le magicien sauvage peut construire une petite copie d'une victime quelconque de son choix. La copie mesure environ 15 centimètres de haut, est faite de cire et ressemble grossièrement à la forme de la victime. Elle doit aussi contenir une mèche de cheveux, un ongle, ou un autre morceau de matière organique de la victime. Il faut une heure à un magicien sauvage pour fabriquer une copie.

Toutes les fois où le magicien sauvage coupe une partie de la copie, y plante une épingle ou l'attaque de toute autre façon, la copie subit 1-4 points de dégâts. La victime qui est représentée par la copie subit le même nombre de dégâts, sans tenir compte de la distance entre la copie et la victime (il faut toutefois que la victime se trouve dans le même plan d'existence que la copie). Chaque type de dégâts sur la copie fait 1-4 points de dégâts ; le magicien sauvage doit donc prendre garde à ne pas détruire la copie, puisque la brûler, l'écraser ou la jeter dans des sables mouvants ne ferait quand même que 1-4 points de dégâts. La copie se désintègre quand l'une de ces conditions survient :

- La copie a encaissé 10 (ou plus) points de dégâts.
- On lance *dissipation de la magie* ou un sort identique sur la copie.
- Il s'est passé une semaine depuis la création de la copie.

3. Une fois par semaine, le magicien sauvage est capable de prédire les chances générales de succès d'une entreprise importante en interprétant un présage suite à l'observation des conditions naturelles environnantes. Pour être réceptif à un présage, il faut que le magicien ne fasse rien d'autre que se concentrer pendant un tour sans être interrompu ; si sa concentration est rompue, il ne peut pas essayer d'interpréter un présage avant une autre semaine. Après son tour de concentration, il étudie les environs en quête d'un présage : un étang qui clapote, un regroupement de nuages, un essaim d'insectes ou les nervures d'une feuille, sont autant de sources de présage possibles.

Un magicien consulte généralement un présage avant de partir en voyage, de s'engager dans une bataille importante, ou de se lancer dans toute autre tâche significative. Si le MD a connaissance de l'action proposée, le présage doit révéler les renseignements appropriés ; par exemple, si le groupe pense à explorer un bâtiment abandonné, alors que le MD sait qu'il contient un spectre, le résultat doit être un mauvais présage. Dans les situations où le MD n'a pas de renseignements sur lesquels fonder son jugement, lancez 1d10 et consultez le Tableau 7.

Tableau 7 : Résultats des présages des magiciens sauvages.

d10	Résultat
1-2	Mauvais présage : Le groupe ne doit pas entreprendre cette tâche ce jour-ci. S'ils ignorent le présage, tous les membres du groupe subiront une pénalité de -1 aux jets "pour toucher" et aux jets de sauvegarde pour le reste de la journée, leurs chances de rencontres seront doublées, et on appliquera un ajustement de réaction de -3 à toutes les rencontres.
3-4	Il existe un grand danger : Si le groupe continue, leurs chances de rencontres seront doublées pour le reste de la journée et on appliquera un ajustement de réaction de -3 à toutes les rencontres. Les adversaires reçoivent un +1 pour toucher.
5-7	Présage neutre : Les renseignements sont vagues. On n'applique aucun ajustement particulier.
8-9	Présage favorable : La vitesse de déplacement des membres du groupe est augmentée de 50 % pour le reste de la journée, et les adversaires reçoivent un -1 pour toucher.
10	Présage de bon augure : On applique tous les effets du présage favorable ; de plus, tous les membres du groupe gagnent un +1 pour tous leurs jets de sauvegarde effectués durant le reste de la journée.

Limitations spéciales : L'apparence et les manières étranges du magicien sauvage poussent les étrangers à être prudent à son égard. Il subit donc un ajustement de réaction de -2 de la part de tous les PNJ qui ne sont pas de sa propre tribu (les PJ peuvent réagir comme ils le souhaitent, mais ils devraient rapidement s'habituer au sauvage et l'accepter comme un égal).

Options de richesse : Le magicien sauvage débute avec seulement (1d4+1) x 5 po. A mesure que la campagne progresse, il aura l'opportunité d'acquérir plus de trésors, et c'est à son joueur de voir s'il en apprécie la valeur ou s'il les rejette comme s'ils ne valaient rien (un magicien sauvage pourrait par exemple accepter de l'or mais avoir une croyance superstitieuse qui demanderait qu'il rejette les gemmes).

Races : Aucune restriction.

Mystique

Description : Réfléchi, réservé et extrêmement introspectif, le mystique se consacre à l'auto-révélation et voit en l'étude de la magie la clé de la conscience spirituelle. Le mystique n'apprécie rien de plus que de passer de longues heures à contempler les mystères de l'univers et à essayer de mieux se mettre en rapport avec son Moi profond. Le mystique n'est pas forcément étudiant en théologie ou en philosophie ; il cherche une conscience qu'on ne peut trouver qu'intuitivement.

Le mystique n'est aucunement un utilisateur de magie peu enthousiaste. En fait, il croit que le fait de lancer chaque sort et l'acquisition de chaque nouvelle technique magique le rapproche de la conscience parfaite. La discipline mentale nécessaire à la maîtrise de la magie est le parfait complément de la connaissance qui lui est propre.

Le mystique peut venir de n'importe quelle culture, mais il vient d'habitude d'une société qui accorde une grande valeur à la philosophie, à l'art et à l'érudition. Il y a de très fortes chances qu'il rejoigne un groupe d'aventuriers pour élargir son point de vue, découvrir de nouvelles choses sur lui-même et utiliser la magie de façons nouvelles et révélatrices.

Pour être un mystique, il faut qu'un magicien ait un score d'au moins 13 en Sagesse.

Il n'y a pas de règles spéciales pour l'abandon de ce profil. Si le mystique devient las de la vie contemplative ou sent qu'il a atteint un pinacle de conscience personnelle, il peut simplement laisser ce profil.

Écoles préférées : Le mystique préfère les Écoles d'Illusion, de Divination, et d'Enchantement/Charme.

Écoles prohibées : Parce qu'il est contre la magie qui nuit aux autres êtres vivants, il est interdit au mystique de se spécialiser dans les Écoles de Nécromancie, d'Invocation/Évocation et de Conjuration/Convocation. On ne l'empêche pas d'apprendre des sorts de ces Écoles, il préfère limiter son association avec elles.

Rôle : Dans de nombreuses sociétés, le mystique est considéré comme n'étant guère plus qu'un cinglé, un excentrique qui ne sert à rien, avec un complet manque d'ambition. Dans des cultures plus



éclairées, on considère le mystique comme un quêteur de la vérité, une âme sensible lancée dans un voyage spirituel inspirant.

Dans une campagne, le mystique est calme et pacifique. Sa seule présence est apaisante pour le groupe, et il a toujours un mot de réconfort ou d'encouragement pour ses compagnons. Il évite le combat dès que c'est possible, mais se montre courageusement à la hauteur quand ses camarades sont menacés. Le mystique n'ôtera volontairement la vie que dans les circonstances extrêmes ; il tuera toutefois si c'est nécessaire pour préserver sa propre vie ou celle d'un compagnon.

Talents secondaires : Il faut que le mystique prenne l'un des suivants (au choix du joueur, en fonction des origines du mystique) : Fermier, Forestier, Palefrenier, Maçon, Scribe, Tailleur/Tisserand, Menuisier/Charpentier.

Compétence martiale : Requise (le joueur choisit l'une des suivantes) : dague, fléchette ou fronde.

Compétences diverses : Bonus : Astrologie, Religion. Recommandées : (Général) Agriculture, Don Artistique, Charpenterie, Langues Vivantes, Maroquinerie, Poterie, Couture/Confection, Maçonnerie, Tissage ; (Magicien) Histoire Ancienne, Herboristerie, Langues Anciennes, Lecture/Écriture, Connaissance des Sorts.

Équipement : Le mystique ne peut acheter que l'arme associée à sa Compétence Martiale. Quand il progresse dans sa carrière d'aventurier, il peut acheter (et utiliser) des dagues, fléchettes, couteaux et frondes uniquement. Il faut qu'il dépense tout son argent de départ; tout l'or laissé de côté est perdu.

Bénéfices spéciaux : Le mystique reçoit l'une des facultés spéciales suivantes, venant de la liste ci-dessous. On choisit cette faculté spéciale dès qu'on crée le personnage et on ne peut plus jamais en changer.

1. Une fois par semaine, le mystique peut avoir une *mort simulée* comme le sort de magicien du 3ème niveau ; il ne peut utiliser cette faculté que sur lui-même. Le mystique peut avoir une *mort simulée* jusqu'à 24 heures, se réveillant n'importe quand. Pour utiliser cette faculté, il faut simplement que le mystique se concentre pendant 1 round; aucun élément n'est nécessaire.

2. Une fois par semaine, le mystique peut transformer sa conscience en une *forme spirituelle* fantomatique, quittant son corps physique. La forme spirituelle a l'apparence d'un nuage brumeux à la forme du jeteur. La forme spirituelle ne peut pas attaquer, parler ou lancer des sorts, mais elle peut voler à une vitesse de déplacement de 24 (classe de manœuvrabilité B) et peut passer par la plus petite ouverture ou la fissure la plus minuscule. La forme spirituelle du mystique peut voyager à une distance illimitée de son corps physique tant qu'elle reste dans le même plan d'existence. Elle est invulnérable à toutes les formes d'attaques, mais *dissipation de la magie* ou tout sort identique provoque instantanément le retour de la forme spirituelle dans son corps.

Pendant qu'il est en forme spirituelle, le corps du mystique est comateux. Le corps est sujet à toutes les attaques ordinaires et subit les dégâts normalement. La forme spirituelle peut rester éloignée du corps jusqu'à 24 heures, mais une fois retournée dans ce dernier, le mystique revit et ne peut l'utiliser avant une autre semaine.

Pour utiliser sa *forme spirituelle*, il faut simplement que le mystique se concentre pendant 1 round; aucun élément n'est nécessaire.

3. Une fois par semaine, le mystique peut utiliser une faculté spéciale *d'auto-lévitation* pendant une heure. Une fois engagée, le mystique peut utiliser cette faculté pour léviter lui-même tout droit dans les airs à une vitesse de 10 mètres par round. Il peut s'arrêter, planer, descendre et monter à volonté, bien que cette faculté ne permette pas le mouvement horizontal (le mystique pourrait cependant se pousser le long d'un mur pour se mouvoir latéralement). Pendant qu'il lévite, le mystique peut porter autant de poids qu'il le peut normalement. A la différence du sort de *lévitation*, le mystique qui utilise *auto-lévitation* ne subit pas de pénalités au jet d'attaque quand il tente d'utiliser des projectiles.

Pour utiliser cette faculté, il faut que le mystique se concentre pendant 1 round ; aucun élément n'est requis. Dès qu'un mystique en lévitation touche le sol, il perd l'usage de sa faculté; il peut la réutiliser dans une autre semaine.

Limitations spéciales : Il faut qu'un mystique passe deux heures consécutives par jour à méditer. Ces deux heures doivent toujours être à un même moment de la journée; le joueur décide les heures qui sont consacrées à la méditation, mais une fois décidée, la période ne peut plus changer (des moments typiques de méditation sont les deux premières heures de l'aube, les deux premières heures après le coucher du soleil ou de minuit à 2H du matin). Si le mystique délaisse sa méditation, est incapable de la faire ou est interrompu plus d'une fois (pendant plus de 1 minute au total), il est seulement capable le jour suivant de lancer le nombre de sorts autorisé à un magicien inférieur d'un niveau à son niveau actuel. Par exemple, si un mystique du 4ème niveau ne peut pas méditer le Jour 1, il sera seulement capable le Jour 2 de lancer autant de sorts qu'un magicien du 3ème niveau.

Options de richesse : Le mystique reçoit seulement (1d4+1) x 5 po comme somme de départ.

Races : Aucune limitation.

Patricien

Description : Le patricien est un magicien d'une lignée noble, un membre de l'aristocratie dans sa culture. Né dans la richesse et les privilèges, le patricien se considère comme un médiateur du bon goût et un connaisseur des plus fines choses de la vie. Il regarde de haut les ouvriers et les ouvrières, ainsi que tous ceux qu'il considère comme de la populace sans importance. C'est plutôt

sa maîtrise des art magiques qui le rend encore plus arrogant que les autres membres de la classe dirigeante, puisqu'il voit en son talent une preuve évidente de sa supériorité sur les gens du peuple.

Le patricien peut rejoindre un groupe d'aventuriers par devoir envers son pays ou pour promouvoir le bien commun — en dépit de leur snobisme, les patriciens d'alignement bon ont de solides codes moraux. Un patricien aurait pu se lasser de sa vie gâtée et chercherait un groupe d'aventuriers pour ajouter une dose d'excitation dans son existence autrement morne. Ou bien ses parents auraient pu lui ordonner de rejoindre un groupe pour lui apprendre l'humilité.

Il n'y a pas d'exigences spéciales pour être un patricien. La majorité sont des hommes, mais les femmes nobles sont aussi incluses dans cette catégorie (quoiqu'un tel personnage se nommerait plus correctement une noble ou une aristocrate).

Pour abandonner ce profil, il faut que le patricien renonce à son droit de naissance. Il sera ensuite frappé d'ostracisme pour toujours par toute la noblesse de sa patrie et pourra même être renié et déshérité par sa famille.

Écoles préférées : Le patricien peut se spécialiser dans n'importe quelle École mais préfère celles qu'il perçoit comme les plus puissantes, comme Conjuration/Convocation, Altération et Invocation/Évocation.

Écoles prohibées : Le patricien ne se spécialisera pas en Nécromancie, qui est une École qu'il considère dégoûtante et repoussante.

Rôle : Le patricien préfère la compagnie des nobles et d'autres membres de l'aristocratie. La plupart des patriciens sont riches et n'ont pas besoin de gagner de l'argent, mais beaucoup servent tout de même leurs sociétés comme administrateurs, consultants et ambassadeurs. Puisqu'ils ont accès aux universités et aux enseignants les plus raffinés, les patriciens sont extrêmement cultivés et sont des experts sur divers sujets.

Les collègues personnages-joueurs percevront à juste titre le patricien comme un snob arrogant et condescendant. D'un côté positif, le patricien est aussi bien élevé et courtois, même envers ceux qu'il considère socialement comme ses inférieurs. Les hommes patriciens sont extrêmement galants envers les membres du sexe opposé, qu'ils les apprécient ou non. Le patricien est généralement coopératif avec le groupe, bien qu'il regimbera contre toute suggestion qui compromettrait son sens de la dignité (par exemple, il n'entrera jamais dans une caverne crasseuse ou ne fouillera jamais les cadavres d'ennemis sans râler). Son éducation de premier choix et ses importants voyages en font une excellente source de renseignements.

Talents secondaires : Requis (il faut que le joueur choisisse l'un des suivants) : Fabricant d'Arcs et de Flèches, Joueur, Palefrenier, Joaillier, Enlumineur/Peintre, Scribe.

Compétence martiale : Requise (il faut que le joueur choisisse l'une des suivantes) : dague, couteau.

Compétences diverses : Bonus : (Général) Étiquette, Héraldique, Équitation. Recommandées : (Général) Danse, Langues Vivantes, Équitation, Chant ; (Magicien) Histoire Ancienne, Langues Anciennes, Lecture/Écriture, Religion ; (Roublard, unités doubles) Histoire Ancienne, Estimation, Jeu, Histoire Locale, Instrument de Musique ; (Prêtre, unités doubles) Langues Anciennes.

Équipement : Un patricien débutant doit se payer tous les objets suivants : un cheval (il faut au moins un cheval de selle), une selle de monture, un mors et une bride, des fers à cheval et leur pose, un licou et une couverture de selle. Il peut dépenser le reste de son argent comme il le souhaite.

Bénéfices spéciaux : Le patricien commence avec plus d'argent de départ que les autres magiciens (voir plus bas la section Options de richesse). De plus, il reçoit un ajustement de réaction de +3 de la part de tout noble de sa propre culture, et un ajustement de réaction de +2 de la part des nobles d'autres cultures. Lorsqu'il voyage, un patricien peut demander refuge à n'importe quel noble de sa propre culture. Ceci est offert gratuitement et est disponible pour le patricien et un maximum de deux personnes par niveau d'expérience du patricien (par exemple, un patricien du 3ème niveau peut demander refuge pour lui-même et six autres personnes).

Limitations spéciales : Quand il fait des achats, le patricien n'accepte rien sinon le meilleur, qu'il s'agisse d'un repas, d'une chambre pour la nuit, d'une arme ou même d'un coffre pour transporter ses possessions. A chaque fois qu'il achète un objet, il faut qu'il paie 10 à 100 % de plus que le prix inscrit dans le *Manuel des Joueurs*. Le MD décidera du prix payé par le patricien, ce qui pourra varier d'un objet à un autre, dépendant de la qualité de la marchandise dans un lieu particulier. Par exemple, le meilleur repas pourrait se vendre 7 pa dans le Village A, contre 10 pa dans le Village B. En tous cas, le patricien ne se contentera pas moins que de l'objet le plus cher disponible ; il paie toujours au moins 10 % de plus que le prix inscrit.

Si un patricien manque de fonds pour acheter des objets de grande qualité, il peut se contenter de biens meilleur marché, mais il ne reçoit plus de bonus à la réaction dans cette rencontre et cette communauté particulières ; les PNJ ne croient simplement pas qu'il est un noble. Par exemple, si un patricien se contente d'un repas ordinaire à 5 pa dans une auberge, tous les PNJ dans l'auberge réagiront normalement envers lui, ignorant son insistance à dire qu'il est noble. Le bruit se répandra vite dans toute la communauté qu'un individu amusant prétend être un noble, et bientôt tous les PNJ de la communauté réagiront normalement à son égard. Si un patricien se contente d'équipements minables comme une épée normale ou une selle ordinaire, tous les PNJ réagiront nor-



malement à son égard jusqu'à ce qu'il les remplace par des objets plus coûteux.

Tout comme le patricien peut demander refuge aux autres nobles, ceux-ci peuvent aussi lui demander refuge. Notez que cela peut devenir une proposition coûteuse si les PNJ nobles restent pour une durée indéterminée.

Options de richesse : Le patricien reçoit 150 po supplémentaires en plus des (1d4+1) x 10 po normales.

Races : Aucune restriction. Toutefois, si une race particulière du monde de campagne du MD ne reconnaît pas ou n'autorise pas de stratifications socio-économiques, elle n'aura pas de patriciens.

Sorcière

Description : La sorcière est une magicienne dont les puissantes capacités magiques sont d'origine extraplanaire. Bien que les magiciens apprennent typiquement les bases du lancer de sorts dans des académies de magie ou grâce à des mentors érudits, les sorcières apprennent leurs compétences magiques par des entités et leurs serviteurs, issus d'autres plans d'existence, ou par d'autres sorcières.

De temps à autre, ces entités extraplanaires contactent de jeunes humaines ou demi-humaines pour un enseignement magique ; d'autres fois, des humaines et des demi-humaines s'adressent à ces entités au moyen de rituels mystérieux, et les implorent de les instruire. Les entités acceptent de dispenser un tel enseignement pour diverses raisons, certaines espèrent entraîner leurs étudiantes pour qu'elles deviennent finalement des émissaires ; certaines espèrent les utiliser comme canalisations pour diverses forces ; certaines espèrent les séduire et en faire des épouses ; et certaines partagent simplement leurs secrets magiques pour leur propre amusement.

Quels que soient les motifs des entités extraplanaires, elles exsudent une puissante influence directrice sur leurs étudiantes. Cependant quelques sorcières avec une volonté particulièrement forte sont capables de préserver leurs propres instincts alors qu'elles utilisent leurs compétences magiques pour poursuivre leurs propres intérêts. De telles sorcières mènent un combat d'une vie entière contre les forces qui s'efforcent implacablement de diriger leurs esprits.

Les exigences pour devenir une sorcière sont plus grandes que pour tout autre profil. Du fait que son entraînement est plus exigeant que celui reçu par la plupart des magiciens, il faut qu'elle ait au minimum 13 en Intelligence et en Sagesse. Pour résister à la corruption inhérente au contact avec des créatures extraplanaires, il lui faut un minimum de 13 en Constitution. La grande majorité des sorcières sont des femmes, mais les sorcières mâles sont également possibles, on les appelle communément des sorciers.

On ne peut pas abandonner le profil de sorcière. Si une sorcière réussit à rompre tous les liens avec les entités responsables de son instruction (ce qui exige d'habitude le pouvoir d'un *souhait* ou son équivalent), elle perd deux niveaux d'expérience. Si elle souhaite tout de même poursuivre une carrière magique, il faut qu'elle réapprenne les niveaux d'expérience qu'elle a perdus.

Écoles préférées : L'école la plus appropriée pour les sorcières est celle d'Enchantement/Charme. Celles de Conjuration/Convocation et de Nécromancie sont aussi de bons choix.

Écoles prohibées : Il n'existe pas d'écoles prohibées pour les sorcières.

Rôle : Sans se soucier de son alignement réel, tous — hormis ses amis les plus intimes — ont des chances de supposer qu'une sorcière est en collaboration avec des esprits extraplanaires, et l'éviteront par conséquent. Il y a peu d'endroits où une sorcière est la bienvenue, et dans l'ensemble, elle devra dissimuler son identité quand elle voyagera afin d'assurer sa sécurité.

Les compagnons personnages-joueurs d'une sorcière n'ont pas besoin d'avoir de telles craintes ou de tels préjugés à son sujet, surtout après qu'elle a fait ses preuves dans des situations de vie ou de mort. Il pourrait toutefois toujours subsister de légers soupçons entre la sorcière et ses compagnons, comme s'ils ne pouvaient pas tout à fait se pousser à lui faire entièrement confiance. Tous les personnages-joueurs de nature soupçonneuse, particulièrement ceux qui ont des origines primitives ou peu sophistiquées, peuvent ne jamais complètement sympathiser avec une sorcière et éviteront d'être seuls avec elle, l'accusant même quelques fois de trahir le groupe ou de leur porter malchance (le MD est libre d'encourager ce type d'interprétation de rôle, mais pas au point de semer la confusion dans la campagne. Si cette méfiance devient problématique, le MD pourrait rappeler au PJ chef du groupe que la sorcière est en fait un personnage d'alignement bon et que son travail est de promouvoir la bienveillance parmi ses compagnons).

Bien qu'une sorcière apprenne ses techniques magiques par des entités extraplanaires, une fois livrée à elle-même, elle apprend des sorts presque de la même façon que tout autre magicien. Pourtant, ses techniques pour lancer des sorts peuvent différer de façon significative des méthodes standard. Les temps d'incantation, portées et zones d'effet de ses sorts ne sont pas différents des mêmes sorts utilisés par d'autres magiciens, mais elle peut utiliser des éléments verbaux, somatiques ou matériels différents, de même que la méditation. Ces différences la font paraître encore plus menaçante pour les étrangers, ainsi qu'elles la font paraître plus distante pour les autres personnages-joueurs.

Talents secondaires : Requis : Aucun. Recommandé : Scribe.

Compétence martiale : On n'autorise pas la sorcière à avoir une Compétence Martiale initiale, de même qu'elle ne peut en acquérir lorsqu'elle progresse de niveau.

Compétences diverses : Bonus : Herboristerie, Connaissance des Sorts. Recommandées : (Général) Don Artistique, Brassage, Cuisine, Langues Vivantes, Météorologie ; (Magicien) Histoire Ancienne, Astrologie, Langues Anciennes, Lecture/Écriture, Religion ; (Prêtre, unité double) Premiers Secours.

Équipement : Lors de la création d'une sorcière, cette dernière doit acheter ses armes parmi les choix suivants : dague ou coutelas, couteau, fronde, lance-pierres.

En outre, la sorcière peut choisir jusqu'à 1.500 XP d'objets magiques des Tableaux 89 (Potions et Huiles), 91 (Anneaux), 92 (Bâtonnets), 93 (Bâtons), 94 (Baguettes) et 95-103 (Magie Diverse), pages 155-159 du *Guide du Maître*. Ces objets sont gratuits, elle n'a pas besoin de les payer (mais elle ne peut garder ce qui reste des 1.500 XP).

Bénéfices spéciaux : Quand on crée au début une sorcière, elle gagne automatiquement les sorts *détection de la magie* et *lecture de la magie* ; ces sorts sont en plus de ceux qu'elle reçoit normalement.

Lorsqu'une sorcière augmente de niveau, elle gagne automatiquement les facultés qui suivent. Ce sont toutes des facultés acquises naturellement, et qui ne comptent pas dans le nombre de sorts qu'elle peut connaître ou utiliser. Elle peut utiliser toutes les facultés suivantes une fois par semaine.

3ème niveau : La sorcière acquiert la faculté *d'obtention d'un familier*. Ce sort est identique à celui du 1er niveau de magicien *familier*, à part qu'une sorcière n'a pas besoin de brûler pour 1.000 po d'encens et d'herbes dans un brasero de cuivre. Au lieu de cela, il faut simplement qu'elle se concentre pendant un tour. Si un familier adéquat se trouve dans les 1,5 kilomètres par niveau de la sorcière à la ronde, il arrivera en 1d10 heures. Une sorcière ne peut avoir qu'un familier à la fois.

5ème niveau : La sorcière acquiert la faculté de *préparation de calmant*. En admettant qu'elle ait accès aux ingrédients appropriés (d'habitude disponibles dans une forêt quelconque), la sorcière peut préparer une dose d'un élixir qui fait l'effet d'un sort de *sommeil* quand une victime entre en contact avec lui. Une dose suffit pour recouvrir une épée ou toute autre arme unique. Élixir n'a pas d'effet sur les victimes de plus de 8 DV ; les victimes peuvent résister à l'effet de l'élixir avec un jet de sauvegarde réussi.

Il faut une heure à la sorcière pour préparer l'élixir. Lequel perd son pouvoir après 24 heures.

7ème niveau : La sorcière acquiert la faculté de *préparation de poison*. Avec les ingrédients appropriés, disponibles dans la plupart des forêts, elle peut préparer une dose de poison de contact de Classe L (voir page 85 du *GdM*) qui suffit pour revêtir une seule arme. Il faut une heure à la sorcière pour préparer le poison. Lequel perd son pouvoir en 24 heures.

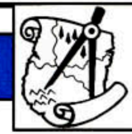
9ème niveau : La sorcière acquiert la faculté *d'enjôler* une seule personne ou un seul monstre (en admettant que la personne ne soit pas d'un niveau plus élevé que le 8ème niveau ou que le monstre n'ait pas plus de 8 DV). *Enjôler* est identique au sort de magicien du 4ème niveau *charme-monstre* et au sort de magicien du 1er niveau *charme-personnes*, excepté qu'on n'autorise pas de jet de sauvegarde à la victime. Pour lancer *enjôler*, il faut simplement que la sorcière pointe du doigt la victime et se concentre pendant 1 round ; Il n'y a pas d'éléments verbaux ou matériels.

11ème niveau : La sorcière acquiert la faculté de *préparation d'un onguent de vol*. En admettant qu'elle ait accès aux ingrédients appropriés (d'habitude disponibles dans une forêt quelconque), la sorcière peut préparer une dose d'un onguent qui, une fois appliqué sur la peau, donne au bénéficiaire la faculté de voler, comme par le sort de magicien du 3ème niveau *vol*. La dose suffit pour affecter un sujet de taille humaine ; les effets persistent jusqu'à ce que l'onguent perde son pouvoir, 24 heures après qu'il a été préparé. Il faut une heure à la sorcière pour préparer l'onguent.

13ème niveau : La sorcière acquiert la faculté d'infliger une *malédiction de sorcière* sur n'importe quelle personne ou créature unique. C'est exactement identique au sort de magicien du 4ème niveau *malédiction*, excepté que son effet est automatique ; on n'autorise pas de jet de sauvegarde à la victime. L'effet de la malédiction persiste durant 24 heures à moins qu'elle ne soit dissipée par *délivrance de la malédiction*, *souhait*, ou un sort similaire. Pour lancer le sort, il faut simplement que la sorcière pointe du doigt la victime et se concentre pendant 1 round ; aucun élément verbal ou matériel n'est nécessaire. Pour déterminer les effets d'une *malédiction de sorcière*, lancez 1d8 et consultez le Tableau 8.

Tableau 8: Effets d'une malédiction de sorcière.

d8	Résultat
1-3	Une caractéristique de la victime est diminuée de 3 points. Déterminez laquelle en lançant 1d6 : 1 = Force 2 = Dextérité 3 = Constitution 4 = Intelligence 5 = Sagesse 6 = Charisme
4-5	Les jets "pour toucher" et les jets de dégâts de la victime sont diminués de 4 points.
6	La victime devient aveugle, comme par le sort du 2ème niveau de magicien *cécité*. Les effets persistent pendant 24 heures ou jusqu'à ce qu'on dissipe la *malédiction de sorcière*.
7	La victime perd 1 point de vie par heure pendant les prochaines 24 heures. Ces points de vie perdus ne peuvent pas être récupérés par des moyens normaux ou magiques jusqu'à ce que la *malédiction de sorcière* cesse au bout de 24 heures ou à moins qu'on ne dissipe la malédiction. Si la vic-



time est réduite à 0 points de vie ou moins dans les 24 heures après l'acquisition de la malédiction ou avant qu'on la dissipe, elle meurt. La victime tombe immédiatement dans un état de *stase temporelle*, comme par le sort du 9ème niveau de magicien. L'effet persiste à moins qu'on ne dissipe la malédiction. Sinon, au bout de 24 heures, la victime tombe à 0 points de vie et meure.

Limitations spéciales : Du fait de leur entraînement non conventionnel, les sorcières ne gagnent pas de bonus sur leurs points d'expérience pour des scores de caractéristiques élevés. Les sorcières ne peuvent pas être multi-classées ou à classes jumelées.

D'habitude, les étrangers sont terrifiés par les sorcières. A moins qu'un PNJ ne soit exceptionnellement ouvert ou ait une Intelligence ou une Sagesse extrêmement élevée (13 ou plus dans l'une des deux caractéristiques), la sorcière subit un -3 au jet de réaction. Si le PNJ n'est pas instruit, vient d'une culture extrêmement superstitieuse ou peu sophistiquée ou a une Intelligence et une Sagesse faibles (moins de 10 dans les deux caractéristiques), la sorcière subit un -5 au jet de réaction. En outre, si une sorcière s'attarde plus d'une journée dans une communauté superstitieuse ou culturellement peu sophistiquée, elle court le risque de faire face à une foule de citoyens hostiles décidés à la chasser de la ville, à l'emprisonner, la torturer ou l'exécuter (le MD décide de la taille de la foule, de ses intentions, et de sa probabilité d'aborder la sorcière. D'une façon empirique, prenez 20 % de chance qu'une foule avec 4d6 membres se forme dans une communauté hostile si la sorcière reste une journée. Cette chance augmente de 20 % pour chaque jour supplémentaire où la sorcière demeure ; la taille de la foule augmente de 2d6 membres).

La sorcière doit périodiquement lutter contre les forces extraplanaires qui s'efforcent de la diriger. Ces forces sont si puissantes qu'on ne peut les dissiper ; la sorcière ne peut rien sinon les supporter. Quand elle éprouve ces luttes intérieures, elle subit des pénalités à ses capacités de combat et à ses jets de sauvegarde.

Le MD a trois options pour déterminer la fréquence et l'intensité de ces pénalités, selon les besoins de sa campagne et la quantité de comptabilité qu'il accepte de tenir :

1. La sorcière subit une pénalité de -2 à ses jets d'attaque et à ses jets de sauvegarde les nuits de pleine lune et les trois nuits avant et après la pleine lune (les pénalités s'appliquent sur une période de 12 heures d'environ 6 H du soir à 6 H du matin). Dans la plupart des mondes, il y aura environ une pleine lune par mois ; si la lune du monde du MD a un cycle plus court ou plus long, augmentez ou diminuez le nombre de

nuits où la sorcière est affectée ; elle devrait être affectée à peu près sept nuits sur 4 semaines. S'il y a plusieurs lunes, la sorcière n'est affectée que par une seule.

2. Il y a 25 % de chance par jour que la sorcière soit sujette à une lutte intérieure contre les forces extraplanaires. Le MD le détermine au début de la journée ; la sorcière connaît le résultat. Tout au long de cette nuit (une période de 12 heures durant d'environ 6 H du soir à 6 H du matin), la sorcière subit une pénalité de -2 à ses jets d'attaque et à ses jets de sauvegarde.

3. La sorcière lutte contre les forces extraplanaires chaque nuit. Pendant une période de 12 heures qui dure environ de 6 H du soir à 6 H du matin, elle subit une pénalité de -1 à ses jets d'attaque ; il n'y a pas de pénalité à ses jets de sauvegarde.

Options de richesse : La sorcière reçoit les (1d4+1) x 10 po normales comme somme de départ.

Races : Aucune restriction.

Note : La sorcière compte parmi les plus compliqués de tous les profils, et beaucoup de détails sont laissés à la discrétion du joueur. Par exemple, il peut souhaiter élaborer des rituels quotidiens précis pour sa sorcière, ou il peut souhaiter étendre les relations de la sorcière avec les entités qui l'ont entraînée à l'origine. Qui sont-elles exactement ? Où se trouvent-elles ? La sorcière peut-elle les contacter pour des faveurs ? Que se passe-t-il exactement si elles réussissent à contrôler la sorcière ? Son alignement change-t-il ? Ses caractéristiques ? Ses relations envers le groupe ? Il existe de nombreuses variations possibles sur le profil de la sorcière, et on encourage le MD à faire des essais, tant qu'il résiste à la tentation de la rendre excessivement puissante, et garde à l'esprit les perturbations potentielles pour sa campagne.

Wu Jen

Description : Le wu jen est un magicien issu de cultures basées sur les civilisations orientales médiévales. C'est un sorcier au pouvoir mystérieux et à la fidélité incertaine. A l'inverse du samouraï oriental, le wu jen dépend rarement d'un seigneur ou d'un maître. Sa première allégeance est envers lui-même et sa profession.

Le wu jen vit rarement dans la masse; au lieu de cela, il préfère résider dans les régions sauvages où il peut contempler sans interruption les secrets de la nature. Vivant la vie d'un ermite, le wu jen se concentre sur la purification de son corps et de son esprit, le rendant ainsi plus réceptif aux forces surnaturelles du monde.

Pour être un wu jen, il faut qu'un magicien ait au moins 13 en Intelligence. Il ne peut pas être d'alignement loyal, mais peut toujours être bon, mauvais ou neutre.

On ne peut pas abandonner le profil de wu jen.

Écoles préférées : Le wu jen préfère les écoles de Conjuration/Convocation, d'Altération et d'Invocation/Évocation.

Écoles prohibées : Il n'existe pas d'écoles prohibées pour le wu jen.

Rôle : A moins que la campagne ne se déroule en Orient, le MD, en coopération avec le joueur, doit inventer une explication plausible pour l'apparition du wu jen si loin de chez lui. Peut-être qu'il est en pèlerinage religieux. Peut-être qu'un objet magique ou qu'un sort ont transporté le wu jen dans le monde occidental, soit volontairement soit involontairement. Ou peut-être que le wu jen est dans une quête longue d'une décennie, et que ses voyages l'ont amené à rencontrer les autres personnages-joueurs.

Quelle que soit la raison, le wu jen ajoute un zeste d'intrigue orientale et de culture exotique dans un groupe basé en Occident. Ses collègues personnages-joueurs trouvent ses coutumes étranges et fascinantes. Un wu jen préfère par exemple noter ses sorts sur des parchemins plutôt que dans des livres de sorts. Peut-être prie-t-il au soleil chaque jour, à l'aube, pendant une heure, ou peut-être ne mange-t-il que des racines et des baies. Un wu jen cache ses émotions, et ses intentions sont aussi difficiles à discerner. Il est peu probable que le wu jen partage les objectifs et le code moral du groupe ; s'il accepte de rejoindre le groupe, c'est probablement dû à sa curiosité intellectuelle.

Le MD a le droit d'interdire le wu jen dans sa campagne. Avant qu'un joueur ne choisisse ce profil, il faut qu'il vérifie auprès du MD si les wu jen sont autorisés.

Talents secondaires : Requis: Scribe.

Compétence martiale : Requise (choisissez l'une des suivantes): sarbacane, arc court, dague, fléchette, fronde. Sinon, le joueur peut choisir parmi la sélection d'armes orientales du Tableau 9.

Le wu jen a un bonus automatique et permanent de +1 pour toucher à chaque fois qu'il utilise l'arme qu'il a choisie pour sa Compétence Martiale.

Compétences diverses : Bonus : Étiquette, Don Artistique (Peinture, Calligraphie ou Origami). Recommandées : (Général) Équitation, Cuisine, Danse, Chant ; (Magicien) Astrologie, Herboristerie, Connaissance des Sorts ; (Prêtre, unité double) Instrument de Musique ; (Roublard, unité double) Combat Aveugle, Jeu, Jonglerie, Acrobatie.

Équipement : Il faut que le wu jen achète toutes les armes parmi les choix notés dans la section Compétence Martiale ci-dessus. Il ne peut pas avoir plus de 10 po en poche quand il a fini d'acheter son équipement.

Bénéfices spéciaux : Lorsqu'un wu jen atteint le 4ème niveau, il gagne le pouvoir d'appeler d'énormes quantités d'énergie magique qui lui permettent de jeter n'importe quel sort, qui se trouve trois niveaux ou plus en dessous de son niveau actuel, avec l'effet maximum. Le sort a automatiquement la portée maximum, (si désirée), la durée et l'effet maximum. Ainsi, un wu jen du 4ème



Tableau 9 : Armes orientales sélectionnées pour le wu jen.

Nom	Coût	Poids	Taille en kg	Type*	Facteur de vitesse	Dégâts S-M	L
Bo	2 pc	2	G	C	4	1-6	1-4
Boku-toh	6 pc	1,5	M	C	4	1-4	1-2
Jitte	10 pc	1	P	C	2	1-4	1-2
Shuriken	10 pa	1**	P	P	2	1-4	1-4

* C = Arme contondante, P = Arme perforante.
** Vingt grands shurikens pèsent un total de 1 kilo.

Description des armes :

Bo : Un bâton en bois dur qu'il est très difficile de briser, et qui mesure normalement 1,80 à 2,10 mètres de long.

Boku-toh : Une copie en bois d'une épée courte, qu'on utilise d'habitude pour l'entraînement puisqu'elle ne peut pas couper ou trancher. Utilisé de manière agressive, elle peut faire des dégâts contondants.

Jitte : Une barre de fer fuselée avec un petit crochet près du manche. Bien que le crochet ne soit pas assez aiguisé pour couper ou perforer, on peut utiliser le jitte pour porter des coups.

Shuriken : Une petite arme de jet en forme d'étoile dont les angles sont pointus. On les lance à la main et on les cache facilement dans les plis des vêtements. Une grande étoile shuriken a 2 en cadence de tir, une portée courte de 20 mètres, une portée moyenne de 40 mètres et une portée longue de 60 mètres.

niveau peut lancer un sort du 1er niveau à la puissance maximum. Il peut utiliser cette faculté une fois par jour.

Limitations spéciales : Le wu jen vit avec des tabous spéciaux qui ne touchent pas les autres personnages. Bien que ces tabous puissent sembler grossiers ou même ridicules aux autres personnages, le wu jen les prend complètement au sérieux; violer ces tabous fait perdre au wu jen des niveaux d'expérience, des sorts, le rend malade ou le fait même mourir (le MD décide de la pénalité exacte). Un wu jen du 1er niveau a un tabou et en gagne un de plus tous les cinq niveaux (au 6ème niveau, 11ème niveau, etc.). Le MD choisit les tabous. Voici quelques suggestions ; le wu jen :

- Ne peut pas manger de viandes ou de produits animaliers (y compris du lait, des oeufs et du fromage).
- Ne peut pas dormir à moins de 20 mètres d'une personne du sexe opposé.
- Ne peut pas porter une certaine couleur.
- Ne peut pas transporter d'or (ou d'autre métal précieux) sur sa personne.
- Ne peut pas prendre de bains ou doit prendre des bains fréquemment.
- Ne peut pas couper ses cheveux ou ses ongles.
- Ne peut pas donner volontairement la mort à un insecte.
- Ne peut pas boire de boissons alcoolisées.
- Ne peut pas s'asseoir en direction du Nord (ou d'une autre direction).
- Ne peut pas parler après le coucher du soleil (sauf pour jeter des sorts).

Options de richesse : Le wu jen reçoit les (1d4+1) x 10 po normales comme somme de départ.

Races : Normalement, il faut qu'un wu jen soit humain. Le MD peut faire des exceptions dans sa campagne, les elfes et les demi-elfes étant les choix les plus probables.

Noter les profils sur la fiche de personnage

Pour noter un profil de magicien sur une fiche de personnage, suivez ces étapes :

1. Rajoutez le nom du profil de magicien dans l'espace où on note l'école du personnage.

2. Lorsque vous notez les Compétences Diverses du personnage, ajoutez celles qu'il reçoit grâce à son profil. Marquez les compétences en bonus avec un astérisque pour indiquer qu'elles sont gratuites.

3. Prenez des notes sur les bénéfices et les limitations spéciales du personnage ainsi que sur d'autres renseignements pertinents dans n'importe quel autre espace disponible sur la fiche.

Modifier les profils

On encourage le MD à modifier les profils afin de décrire plus précisément l'histoire, les cultures et les événements de son monde de campagne. Il ne doit toutefois pas violer la nature du profil ; on ne doit pas autoriser les hommes à choisir le profil d'amazone, ni les patriciens à être des nécromanciens. Le bon sens doit prévaloir.

Cependant, s'il n'y a pas de culture orientale ou même de l'est dans son monde, le MD est libre d'interdire le profil de wu jen. De même, si une catastrophe naturelle a effacé toute trace d'une société amazone dans son monde, il peut interdire le profil d'amazone.

Créer de nouveaux profils

En utilisant les profils ci-dessus comme lignes directrices, on peut créer de nombreux nouveaux profils. Si le MD a un certain type de magicien qu'il aimerait voir dans son monde, il doit concevoir un profil de magicien pour cette personnalité.

Pour concevoir un profil de magicien, le MD doit penser aux questions

suivantes sur le magicien et son rôle dans la campagne.

Description : A quoi ressemble le magicien? Est-il tiré d'une source littéraire, mythologique ou historique particulière? Existe-t-il de quelconques exigences spéciales pour un personnage qui souhaite devenir ce type de magicien?

Rôle : Quelle place le magicien a-t-il dans la campagne? Comment est-il considéré par sa propre culture? par les autres cultures? A-t-il besoin d'un comportement ou d'un point de vue particulier pour appartenir à ce profil?

Quel type d'activités le magicien a-t-il tendance à réaliser dans une campagne? Est-il un homme d'action hardi? un lettré renfermé? un crâneur impulsif? Quelles sont ses relations avec les autres personnages, est-il amical, distant, prudent ou impassible?

Écoles préférées et prohibées : Existe-t-il des spécialités qui semblent appropriées aux magiciens décrits dans votre profil? Si oui, notez-les comme écoles préférées. Existe-t-il d'autres spécialités qui semblent particulièrement inappropriées à votre profil? Notez-les comme écoles prohibées.

Talents secondaires : Si vous utilisez le système des Talents Secondaires, vous avez besoin de décider si ce profil de magicien nécessite un tel talent. S'il n'existe pas de talent secondaire particulier commun à tous les magiciens de ce profil, alors n'en exigez pas. Mais si tous les membres d'un profil de magicien partagent le même talent, ou un parmi un petit nombre de talents, vous pourriez alors l'exiger de tous les personnages qui prendraient ce profil.

Compétences martiales : Souvent, certains types de magiciens tendent à favoriser certains types d'armes. D'autres sélectionnent leurs armes dans une grande gamme de choix. Si le magicien décrit dans votre profil semble préférer une ou deux armes plus que d'autres, notez-le dans votre profil. Gardez toutefois en tête que tous les magiciens partagent certaines restrictions pour les armes, voir le Chapitre 5.

Compétences diverses : Comme pour les compétences martiales, de nombreux magiciens tendent à avoir certains talents en commun. Il serait difficile d'imaginer par exemple un patricien qui ne serait pas compétent en Étiquette. On peut donc donner gratuitement une ou deux unités de compétences aux personnages qui prennent ce profil. Si c'est approprié, la compétence peut venir des listes du Prêtre, du Roublard et du Combattant. Normalement, le coût des unités pour des compétences autres que Magicien serait plus élevé, mais ceci peut être ignoré quand on donne les compétences gratuitement.

Équipement : Si un magicien est connu pour utiliser certaines sortes d'équipement, exigez qu'un tel personnage ait son équipement avant que la campagne ne commence. Si quelques uns, mais pas tous, des magiciens de ce type utilisent le même équipement, alors on n'a pas besoin de l'exiger ; inscrivez-le à la place comme équipement recommandé.

Bénéfices spéciaux : Bien que ce ne soit pas nécessaire, la plupart des profils de magicien doivent avoir quelques bénéfices spéciaux. Tout type de bénéfice est acceptable, mais il doit s'apparenter à la façon dont ce magicien opère dans la fiction, la mythologie ou une source de documentation identique.

Des bénéfices possibles pourraient comprendre :

- Des bonus aux jets de réaction, particulièrement de la part de certaines catégories de personnes.
- Des bonus pour les utilisations des compétences de magicien, particulièrement dans des situations précisément définies.
- Des bonus pour toucher et/ou aux dégâts, particulièrement contre certaines catégories d'ennemis ou dans des circonstances spéciales.
- Des résistances spéciales, comme une immunité ou un bonus aux jets de sauvegarde contre des attaques magiques ou des types de magies précis.
- Des droits spéciaux dans la culture où le personnage voyage d'habitude (comme une immunité contre les poursuites judiciaires ou un logement gratuit sur demande).

Limitations spéciales : On doit imposer une ou plusieurs limitations qui limitent le personnage autant que ses bénéfices spéciaux l'aident.

Des limitations possibles comprennent :

- Des pénalités aux jets de réaction, particulièrement de la part de certaines catégories de personnes.
- Des pénalités pour toucher et/ou aux dégâts, particulièrement contre certaines catégories d'ennemis ou dans des circonstances spéciales.
- Des restrictions pour apprendre certaines compétences diverses.
- Des restrictions spéciales dans la culture où le personnage voyage d'habitude (par exemple, on interdit au personnage de posséder des biens ou on le punit excessivement pour certains crimes).

Options de richesse : Le magicien a-t-il plus ou moins d'argent de départ que les autres personnages ? Y a-t-il des restrictions sur la façon dont il doit dépenser son argent de départ ?

Races : Notez n'importe quels changements pour des magiciens de races précises. Y a-t-il des races quelconques auxquelles le profil est interdit ? Une race quelconque reçoit-elle des bénéfices, des compétences ou des limitations spéciales quand elle prend ce profil ?

Notes : S'il y a des détails supplémentaires quelconques sur ce profil, expliquez-les complètement.

Vous pouvez aussi adapter des profils aux autres classes en ajustant les talents, les armes, les compétences, les bénéfices et les limitations. Une campagne pourrait inclure des prêtres académiciens ou des combattants patriciens.



Fiche de création de profil de magicien

Vous trouverez à la fin de ce livre une fiche vierge de création. Vous pouvez en faire des copies pour vous aider à élaborer de nouveaux profils. Le MD ou des joueurs peuvent concevoir de nouveaux profils appropriés aux types de personnages qu'ils aimeraient jouer. Cependant, si un joueur conçoit son propre profil, il doit en vérifier tous les détails avec son MD. Le MD peut faire des changements ou il peut tout compte fait interdire le profil.

Suggestions pour de nouveaux profils

Voici quelques idées que l'on pourrait développer en de nouveaux profils:

Maître des dragons (un magicien avec une affinité particulière pour les dragons et la magie qu'ils utilisent).

Magicien hors-la-loi (un magicien qui est justement ou injustement recherché par la loi).

Spirite (un magicien avec un intérêt particulier pour les fantômes, les esprits et les phénomènes extraplanaires).

Nomade (un magicien sans racines ni patrie permanente).



Votre personnage magicien a maintenant une spécialité, une variété intéressante de sorts de bas niveau, un bon lot de compétences et un profil issu du précédent chapitre.

Prêts pour l'aventure ? Pas tout à fait. Jouer un magicien, c'est plus que lancer des sorts, tester des compétences et brandir un bâton vers les méchants. Dans ce chapitre, nous vous présentons des suggestions de techniques d'interprétation de rôle qui vous aideront à donner vie à votre personnage.

Personnalités de magicien

Il n'y a pas deux magiciens semblables. Ils peuvent avoir la même spécialité, voire les mêmes origines, chacun a pourtant son propre lot d'excentricités, de défauts, d'objectifs et d'intérêts qui en font une personnalité unique.

Ce chapitre donne des descriptions de différentes personnalités de magicien tirées de la littérature fantastique et de la mythologie. Les joueurs doivent les consulter et voir si l'une des descriptions coïncide avec leurs conceptions de leurs personnages.

Chaque joueur doit penser à ce que son personnage serait s'il existait réellement, serait-il hardi ou prudent? avide ou généreux? prévenant ou égoïste? réfléchi? impulsif? haut en couleur?

Si n'importe lequel des types de personnalités inscrits ici vous semble bon pour votre personnage, n'hésitez pas à utiliser la description comme base pour prendre des décisions d'interprétation en ce qui concerne les actions et les buts d'un PJ. On peut aussi utiliser les descriptions pour aider à décider comment un PJ réagit envers les PNJ et envers les autres membres de son groupe. Si aucune de ces descriptions ne semble exactement bonne pour votre personnage, peut-être qu'une ou plusieurs d'entre elles vous inspireront pour créer un nouveau type de personnalité.

Chaque description de personnalité ci-dessous comprend les renseignements suivants :

Description du personnage : Cette section décrit les attitudes, les motivations et le point de vue d'un personnage en général, ainsi que la façon dont il a le plus de chances de fonctionner dans une campagne typique. On donne dans certains cas des suggestions quant au genre de joueurs qui pourraient trouver ce type précis de personnalité le plus agréable à jouer.

Configurations ad hoc : Certains types de personnalité conviennent plus que d'autres à certains alignements, et certains sont plus appropriés que d'autres à certains profils. Cette information est fournie ici.

Il ne s'agit que de recommandations, pas de règles absolues, et utiliser des alignements et des profils autres que ceux suggérés pourrait nécessiter un raisonnement imaginatif de la part du MD et des joueurs. Par exemple, un magicien sauvage cabotin pourrait exister, mais il sera probablement rare dans un monde de campagne typique. On conseille aux joueurs novices de se conformer aux recommandations d'alignement et de profil données dans cette section.

Situations de combat : Chaque type de personnalité appréhende le combat d'une façon légèrement différente. Il se peut que certains chargent droit devant en brandissant leurs armes, tandis que d'autres restent en retrait pour jauger l'ennemi avant d'adopter une ligne de conduite. Il se peut que certains lancent leurs sorts les plus forts d'abord, tandis que d'autres les gardent en réserve. Cette section décrit chaque style de combat pour chaque type de personnalité.

Autres situations : Cette section explique la façon dont le personnage a des chances de réagir lorsqu'il rencontre des PNJ. On doit utiliser ces suggestions comme des grandes lignes lors de conversations, y compris des interrogatoires, des entrevues et des menus propos typiques de l'interprétation du rôle. Cette section donnera aussi une idée sur la façon dont le personnage pourrait réagir envers les autres personnages-joueurs.

L'altruiste

Description du personnage : L'altruiste est un humaniste désintéressé, ses actions sont alimentées par une passion pour la justice. L'altruiste considère ses compétences magiques comme un don spécial qui doit être utilisé pour promouvoir le bien public, et il consacre sa vie au bien-être des autres. Il est admiré par les opprimés, méprisé par les oppresseurs, et respecté par tous.

Parce que ses buts sont simples et ses valeurs non équivoques, ce type de personnalité est particulièrement aisé à jouer. C'est un bon choix pour les personnages de joueurs débutants. Les joueurs expérimentés peuvent toutefois le trouver un peu ennuyeux, et le MD doit savoir qu'un groupe entier d'altruistes peut mener à une campagne molle.

Configurations ad hoc : N'importe quel profil convient à l'altruiste. Bien sûr, ce type de personnage doit être d'alignement bon, loyal bon étant celui qu'on rencontre le plus souvent.

Situations de combat : L'altruiste est un combattant courageux, agressif. Il est aussi désintéressé sur le champ de bataille qu'il l'est en toute occasion de l'existence ; si un altruiste n'a qu'un seul sort de *protection contre le mal*, il le jettera sur le membre le plus vulnérable du groupe, ne l'utilisant sur lui-même que s'il est absolument certain que tous ses autres compagnons sont en sécurité. Il attaque honorablement et avec pitié, acceptant la reddition de ses adversaires à chaque fois que c'est possible. Il endosse les rôles dirigeants si c'est nécessaire, bien qu'il les recherche rarement.

Autres situations : L'altruiste est poli,



d'humeur égale et réfléchi. Il montre peu de patience pour les menteurs et les tricheurs, et les PNJ qui exploitent ceux qui sont sans défense le répugnent particulièrement. La plupart des PNJ, sauf ceux d'alignement mauvais, admirent et respectent son solide code moral, mais quelques PNJ peuvent le voir comme quelqu'un de pharisaïque et pompeux.

L'anxieux

Description du personnage : L'anxieux est tourmenté par son propre doute ; il s'inquiète de ses relations avec le reste de l'univers, de sa place dans le reste de l'humanité, et de la signification de sa propre existence. Il peut s'attarder des jours sur les ramifications d'une action apparemment sans importance. S'il prend une mauvaise décision ou une décision qu'il perçoit comme telle, il peut devenir dévoré de dégoût pour lui-même et dégringoler dans une profonde dépression qui peut durer pendant des semaines. Se fixant à lui-même des normes beaucoup trop élevées, l'anxieux est sans arrêt déçu par ses performances de magicien, de citoyen et d'être humain.

Obsédé par la perfection, il a tendance à être un jeteur de sort et un combattant extrêmement compétent. Son esprit est vif et ses actions sont précises et correctes. Bien qu'il réussisse d'ordinaire tout ce qu'il entreprend, ses réalisations semblent lui apporter peu de contentement ou de joie.

On s'en doutait, le point de vue de l'anxieux sur la vie est maussade. Il croit que la lutte entre le Bien et le Mal ne pourra jamais être gagnée ; elle continuera à réclamer des victimes des deux côtés pour l'éternité. L'amitié est précieuse mais éphémère; l'ami aujourd'hui peut devenir l'ennemi de demain. Les actes de courage et de désintéressement sont admirables mais en définitive futiles. L'existence est une tragique plaisanterie ; les hommes ne sont que des poupées dans les mains de dieux inconcevablement cruels.

Du fait que l'anxieux émet rarement ses opinions, cette personnalité est un bon choix pour les joueurs qui ont tendance à être calmes. A l'inverse, l'anxieux est un beau changement de rythme pour des joueurs qui endossent normalement des responsabilités.

Configurations ad hoc : Du fait que l'anxieux tend à rejeter les absolus moraux, il gravite vers des alignements neutres — particulièrement neutre bon et chaotique neutre. L'anxieux peut utiliser n'importe quel profil, mais l'académicien, le mystique et le wu jen sont particulièrement de bons choix.

Situations de combat : L'anxieux est un excellent combattant. Il ne connaît pas la lâcheté; comme il ne pense pas que sa vie est particulièrement précieuse, il combat comme s'il n'avait rien à perdre. Il est calme et lucide en période de crise, et utilise ses sorts à leur efficacité maximum. Au besoin, il risquera sa vie sans hésitation pour un ami.

Si l'anxieux est préoccupé par une ancienne erreur ou par une révélation philosophique déprimante, il peut être long à rejoindre un combat. De même, s'il se trouve dans un état d'esprit où les différences entre le Bien et le Mal semblent particulièrement ambiguës, il peut refuser de participer à un combat. L'anxieux peut d'habitude être incité au combat par une requête ferme venant du chef du groupe ou par les douces insistances d'un compagnon de confiance. Même dans les profondeurs du désespoir, l'anxieux ne restera pas oisif en permettant ainsi qu'on fasse du tort à ses compagnons.

Autres situations : Dans la plupart des rencontres avec des PNJ, l'anxieux restera calme et distrait, laissant la grande part de la conversation à ses compagnons. Il déteste donner son opinion et se soucie rarement d'écouter celle des autres. La plupart du temps il est simplement apathique. La majorité des PNJ perçoivent l'anxieux comme un être sans émotions et préoccupé, et gardent leurs distances. Il se peut que des PNJ sensibles soient navrés pour lui.

L'attitude de l'anxieux peut être extrêmement frustrante pour ses collègues personnages-joueurs. Puisqu'il se tient à l'écart la plupart du temps, ses compagnons ne seront généralement que capables de deviner ce qu'il est en train de penser ou de ressentir.

Certains PJ peuvent tenter de devenir amis avec lui. La gentillesse et la patience finiront par percer la coquille d'un anxieux. Bien qu'il puisse ne pas le montrer, l'anxieux ressent profondément l'amitié et peut même partager ses pensées les plus intimes avec un compagnon qui a été gentil et bienveillant.

Le cabotin

Description du personnage : Personne n'apprécie plus le fait d'être un magicien que le cabotin. Il se délecte en éblouissant amis comme ennemis par des effets magiques surprenants ou dramatiques. Rien n'exalte plus un cabotin que d'apprendre un nouvel effet magique ou de donner une nouvelle tournure à un vieux sort. Il voit la magie comme un art raffiné, comparable à la sculpture, la composition et la peinture. Il a plus d'estime pour un tour mineur bien exécuté que pour un sort du 9ème niveau banalement lancé.

Le cabotin lance des sorts avec brio. Il considère et les adversaires et les alliés comme des spectateurs potentiels. Si un sort requiert une courte citation comme élément verbal, il l'incorporera à une chanson ou un poème. Si un sort exige du cabotin qu'il pointe du doigt le sujet, il utilisera une série de gestes sophistiqués pour finir par pointer du doigt. Ses sorts d'Altération sont remarquablement imaginatifs ; ses illusions sont des œuvres d'art époustouflantes. Rien ne frustre plus un cabotin que d'avoir à utiliser un sort deux fois de la même façon, surtout si son audience d'amis ou d'ennemis l'a déjà vu.

L'extravagance du cabotin est facile-



ment égalée par son ego. Il se complaît dans l'approbation des autres ; les applaudissements sont pour lui une musique et un compliment est comme de la nourriture pour un homme affamé. Cependant, même la critique la plus fortuite peut le faire bouder, et une insulte peut l'anéantir.

Le plus souvent, le cabotin est enjoué et optimiste. La plupart des gens trouvent extrêmement drôle le fait d'être près de lui, et personne ne peut contester que son approche de la magie est originalement divertissante. C'est un bon type de personnage pour des joueurs qui veulent mettre plus d'humour et d'espièglerie dans une campagne.

Configurations ad hoc : La spontanéité typique des alignements chaotiques en fait de bons choix pour le cabotin, mais les alignements bons et mauvais conviennent (le cabotin d'alignement bon aime à partager ses compétences avec d'autres et à les faire sourire ; le cabotin d'alignement mauvais aime les effrayer et les intimider). Le cabotin n'est probablement pas attiré par les prudents et égocentriques alignements neutres.

Le cabotin convient mieux aux profils de l'ensorceleuse amazone, du magicien paysan, de la sorcière et du wu jen. L'académicien a tendance à être trop cérébral, l'anagakok et le magicien militant trop sérieux, le magicien sauvage trop peu sophistiqué, le mystique trop introspectif et le patricien trop collet monté.

Situations de combat : Le cabotin savoure le combat, puisqu'il lui donne une opportunité parfaite de faire valoir ses sorts. Inutile de le dire, le cabotin choisira toujours les effets les plus spectaculaires, dramatiques et éblouissants, s'il veut effrayer un adversaire avec *force fantasmatique*, pourquoi créer un simple ogre ou troll quand il peut créer un loup-garou à plusieurs têtes, avec des tentacules pourpres et des crocs de 30 centimètres de long? Malheureusement, son goût pour le spectaculaire lui fait quelques fois gaspiller ses sorts de niveaux plus élevés inutilement, comme utiliser un *éclair* quand le moins spectaculaire *projectile magique* serait aussi efficace.

Autres situations : Comme le cabotin voit toutes les nouvelles relations comme un public potentiel, il aime rencontrer des gens de toutes les conditions sociales. Il adore tout particulièrement les membres du sexe opposé, et se donnera souvent beaucoup de mal pour les impressionner et les épater, quelques fois au détriment des affaires en cours. La plupart des PNJ considèrent le cabotin comme attachant et charmant, mais quelques uns trouvent tout son cinéma pour attirer l'attention insupportable.

Parmi ses compagnons, on apprécie le cabotin pour son attitude plaisante et son point de vue optimiste. Il est toujours capable de regonfler le moral avec un tour habile ou une démonstration divertissante. Par moments, il se peut que les PJ chefs aient des problèmes pour impressionner le cabotin avec le sérieux d'une situation ou pour l'amener à se concentrer sur une tâche importante, mais la flatterie et la complaisance obtiennent généralement sa coopération.

Le conseiller

Description du personnage : Le conseiller est un homme savant d'une assurance calme, qui conseille typiquement les dirigeants, administrateurs, hommes d'armées et aventuriers.

Un conseiller est habituellement plus âgé que les autres aventuriers et généralement plus expérimenté, mais il peut aussi être un personnage plus jeune avec un don spécial pour comprendre la nature humaine ou avec une empathie naturelle.

Homme intègre et d'une grande dignité, il est respecté non seulement pour son savoir, mais aussi pour sa perspicacité à propos du comportement humain. Il croit en la modération et la justice, et a une main secourable et un mot aimable pour tout le monde.

Le conseiller est un bon choix pour les joueurs qui aiment jouer des personnages réfléchis, d'humeur égale, qui sont plus aptes à être des consultants que des chefs. Comme les personnages novices et de bas niveau manquent d'expérience pour ce type de personnalité, les meilleurs choix pour devenir conseiller sont les personnages de moyens et hauts niveaux (surtout ceux avec des scores élevés en Sagesse).

Configurations ad hoc : Comme les relations d'un conseiller avec les autres sont basées sur la confiance, les personnages d'alignement bon conviennent mieux à ce type de personnalité, surtout les personnages loyaux bons. Les personnages chaotiques bons peuvent fonctionner aussi comme conseillers, bien que ce type de conseiller sera plus guidé par ses propres conceptions personnelles que par des quelconques critères légaux acceptés ou des valeurs morales ordinaires. Les personnages neutres tendent à être trop égoïstes ; il est improbable que d'autres personnages se tournent vers eux pour des conseils. Les conseillers mauvais n'ont aucune chance d'être acceptés dans un groupe dont les membres sont surtout bons ou loyaux.

On peut adapter n'importe quel profil à ce type de personnalité. L'académicien est un choix logique, mais le mystique et le wu jen font aussi de bons conseillers (le wu jen a beaucoup de sagesse orientale à offrir, tandis que le mystique est impatient de partager sa perspicacité sur la condition humaine).

Situations de combat : Le conseiller est un vétéran de nombreuses batailles, mais parce qu'il est probablement d'un âge avancé, il n'est pas le meilleur combattant physique. Il demeurera très certainement dans un endroit protégé, probablement à l'arrière du groupe ou dans une bonne position pour lancer des sorts.



Le conseiller est aussi un excellent négociateur. Chaque fois que c'est possible, il essaiera de chercher un point commun avec l'agresseur afin d'essayer d'éviter le combat. Le conseiller prend rarement le rôle d'un chef militaire, mais fonctionne généralement comme son conseiller et son consultant.

Autres situations : Tous, sauf les PNJ aux esprits les plus vicieux et aux intentions les plus malveillantes, respecteront le conseiller pour sa sagesse et sa compassion. Le conseiller ne tournera jamais le dos à une personne dans le besoin, et fera toujours siens les problèmes des autres. En même temps, le conseiller juge habilement les personnages, et est d'habitude le premier à déceler un charlatan ou un PNJ qui joue un double jeu.

Dans une campagne, le conseiller est le meilleur ami de tout le monde. Il a toujours le temps d'écouter les problèmes de ses compagnons, même les plus dérisoires, et sert de source de réconfort et de conseils avisés.

Le dominant

Description du personnage : Le dominant est un chef né qui exsude l'autorité. Ceci peut être dû à son éducation, son entraînement, ses tendances innées, son ordre de naissance (ils tendent à être les aînés), ou toute combinaison de ces facteurs, mais quelles qu'en soient les raisons, endosser des responsabilités se fait automatiquement pour le dominant. Il est décidé, imposant et inspirant.

La sécurité de ses compagnons est d'une importance primordiale pour le dominant, et il se sent particulièrement responsable de leurs actions. Le dominant n'est pas toujours le chef de son groupe, il sait qu'un chef ne peut pas aller de l'avant sans suivants capables — mais il a toujours tendance à agir comme s'il était seul responsable, donnant des ordres, assumant des responsabilités et prenant des initiatives quand les autres sont lents à la décision.

Les joueurs qui choisissent ce type de personnage doivent être prêts à prendre la plupart des décisions pour le groupe. Si un joueur ne se sent pas à l'aise dans ce rôle, il ferait mieux de choisir un autre type de personnalité.

Configurations ad hoc : Les alignements loyal et neutre conviennent mieux aux dominants. Il se peut que les personnages d'alignement mauvais démontrent de bonnes qualités de chef, mais ils sont trop égocentriques pour aller avec la nature de cette personnalité. Les personnages chaotiques manquent généralement de la discipline nécessaire pour diriger.

Un dominant peut prendre le profil d'ensorceleuse amazone, d'anagakok, de magicien militant, de patricien, de magicien paysan, de magicien sauvage ou de wu jen. Les académiciens ont tendance à être trop analytiques et les mystiques trop égocentriques. La plupart des sorcières auront des difficultés à gagner l'entière confiance de leurs groupes, quoiqu'une sorcière dominant soit certainement envisageable.

Situations de combat : Un dominant est un maître tacticien et un superbe stratège. En combat, son esprit travaille constamment, cherchant des faiblesses dans la défense d'un ennemi, soupesant les options d'attaques, réfléchissant aux meilleures positions pour des forces alliées et décidant quand battre retraite et quand presser l'adversaire. Même si quelqu'un est véritablement responsable, le dominant donnera inévitablement des ordres et tentera de remonter le moral de son groupe.

Autres situations : A moins qu'il ne soit d'un rang inférieur ou qu'on lui demande de s'en abstenir, le dominant se permettra de parler pour le groupe dans les rencontres avec des PNJ. Il négociera un tarif préférentiel pour le groupe dans une auberge et dira aux autorités locales de recruter des hommes supplémentaires en vue d'une prochaine bataille. En fonction de ses manières, les PNJ peuvent voir le dominant comme quelqu'un d'arrogant ou de conciliant, mais ils seront toujours impressionnés par son assurance.

L'intimidateur

Description du personnage : Beaucoup pensent que le magicien est le plus puissant de tous les mortels, l'intimidateur en est convaincu. Irradiant le pouvoir et la confiance, l'intimidateur fait face à tous les dangers de front. Il ne connaît pas d'adversaires trop forts ou d'obstacles trop difficiles. Son accès à la magie le rend supérieur à tous les autres, au moins le croit-il. Sa réaction à l'égard des gens ordinaires, c'est-à-dire ceux qui ne peuvent pas lancer de sorts, varie de la sympathie à l'impatience, mais aussi longtemps qu'ils reconnaissent sa supériorité, il peut les tolérer.

D'habitude, cette quantité de confiance se développe sur de nombreuses années, la plupart des intimidateurs sont donc des magiciens de moyens ou hauts niveaux. Mais un magicien d'un niveau plus faible particulièrement puissant ou particulièrement arrogant pourrait aisément être un intimidateur.

Un ego gonflé seul ne suffit pas, ce type de personnalité est surtout destiné aux magiciens qui sont en fait plus puissants que leurs contemporains. Pour avoir les qualités d'un intimidateur, un magicien doit avoir des scores plus élevés que la normale dans au moins deux caractéristiques autres que l'Intelligence (par exemple, un magicien avec des scores de 12 ou plus en Force et en Charisme ferait un bon candidat pour un intimidateur). Pourtant, même si un personnage manque de caractéristiques exceptionnelles, il pourrait tout de même être un intimidateur s'il a la réputation d'un agressif qui ne se laisse pas faire et la personnalité qui va avec.

Configurations ad hoc : L'intimidateur convient à n'importe quel alignement, bien que les personnages d'alignements neutres ou chaotiques puissent faire de meilleurs égocentriques ; neutre bon, neutre mauvais, chaotique bon et chaotique neutre sont tous des alignements appropriés.

Tous les profils qui suggèrent des personnages agressifs et menaçants conviennent bien à l'intimidateur, le magicien sauvage et le magicien militant étant des choix évidents. Des types plus passifs, comme le mystique ou l'académicien, conviennent moins à l'intimidateur.

Situations de combat : L'intimidateur n'aime rien de plus qu'une bonne bagarre. C'est un adversaire dangereux, habile et résolu à exterminer chacun de ses ennemis.

Bien qu'il n'attaque pas de façon téméraire, l'intimidateur préfère faire face à l'adversaire le plus redoutable sur un champ de bataille. Alors que certains magiciens pourraient utiliser une *boule de feu* pour effrayer un groupe d'adversaires en la lançant par-dessus leurs têtes, l'intimidateur les effraierait en la lançant directement sur leur chef, l'incinérant sur place.

Autres situations : L'intimidateur a l'habitude de n'en faire qu'à sa tête. S'il perd son contrôle, il menacera, effraiera ou intimidera d'une autre façon les PNJ pour obtenir leur coopération, à moins qu'un compagnon personnage-joueur n'intervienne.

L'intimidateur est peu loquace. Il sait qu'un grondement hargneux ou qu'un regard fixe peut être beaucoup plus efficace pour contraindre des PNJ non coopératifs que des longs discours ou des mots doux. Inutile de le dire, ce n'est pas spécialement un adepte des négociations délicates.

Dans une campagne, tous les personnages-joueurs respecteront l'intimidateur, mais il y a des chances qu'il ne s'associe qu'avec des personnages-joueurs qu'il considère comme ses égaux, tels des combattants de haut niveau et autres magiciens. L'intimidateur aura tendance à être hautain et condescendant envers le reste du groupe, les traitant comme des enfants bien intentionnés, des gaffeurs incompétents ou des gens vraiment irritants.

Le maniaque

Description du personnage : Le maniaque est motivé par un seul but, qui passe par-dessus tout. Ce but pourrait être d'apprendre un sort particulier, repérer un maître perdu depuis longtemps, acquérir un objet magique précis ou un artefact ou venger la mort d'une personne aimée. Le but pourrait aussi être complètement irréaliste comme débarrasser le monde de tout le Mal ou remplir son livre de sorts avec les formules de tous les sorts connus.

Le maniaque se focalise sur la réalisation de son but, à l'exclusion de toute autre chose. Il voit son association avec un groupe d'aventuriers comme un moyen d'arriver à ses fins ; il pourrait par exemple se joindre un groupe d'aventuriers s'il apprenait qu'ils sont en route pour un lointain royaume s'il pensait qu'un artefact s'y trouve. Le maniaque coopère avec un groupe d'aventuriers tant que leurs buts ne s'opposent pas aux siens.

Si son but est réaliste, il est peu probable qu'un personnage demeure à jamais un maniaque. Un joueur choisissant ce type de personnalité pourrait vouloir en choisir un deuxième pour son personnage une fois que ce dernier aurait atteint son but. Ce deuxième type de personnalité pourrait aussi suggérer un but pour le maniaque. Par exemple, si un personnage est dans le fond un dominant, il pourrait devenir un maniaque s'il était rongé par l'envie de trouver un PNJ mauvais responsable du massacre de tous ses hommes. Une fois qu'il a amené le PNJ à la justice, le maniaque redevient dominant.

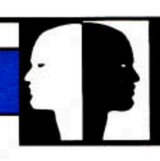
Configurations ad hoc : Les personnages de tous les alignements peuvent devenir maniaques, quoique certaines obsessions soient plus appropriées à certains alignements. Par exemple, un maniaque résolu à venger le meurtre de sa fille a probablement un sens aigu de la justice ; il est certainement d'alignement loyal. Un maniaque avide qui cherche une fortune légendaire en or pourrait être d'alignement neutre, probablement neutre mauvais.

On peut utiliser tous les profils pour le maniaque.

Situations de combat : Le maniaque tend à être un combattant brutal, sauvage, puisqu'il voit en ses adversaires un autre obstacle entre lui et son but ; il les veut hors de son chemin aussi vite que possible. La négociation le rend impatient; il préfère réduire ses adversaires en cendres avec une *boule de feu* plutôt que de perdre du temps à discuter. Ceci ne veut pas dire que le maniaque prend des risques inutiles, après tout, il ne peut pas atteindre son but s'il est mort, mais il est enclin à l'imprudence et peut aisément mettre ses compagnons en danger si un chef déterminé ne le tient pas à l'œil.

Autres situations : Dans tous les cas, le maniaque est plus concerné par son but personnel que par celui du groupe. Il questionnera des PNJ avec une vive attention pour obtenir des renseignements sur son but, et s'ils n'ont rien à proposer, il ira en voir d'autres. Si le chef du groupe le convainc qu'il opère au détriment des buts du groupe et du sien, le maniaque se retiendra sûrement, mais ce ne sera probablement que temporaire.

Dans une campagne, le maniaque est égocentrique et sans humour. Il parlera sans cesse à ses compagnons de son propre but, mais ses yeux deviendront ternes lorsqu'ils partageront avec lui leurs problèmes ou leurs opinions. L'attitude du maniaque ne fait rien pour le rendre cher à ses compagnons, mais



selon la nature de son but, ils peuvent éprouver de la sympathie ou de la compassion à son égard.

Le mercenaire

Description du personnage : Le mercenaire voit la vie aventurière comme un moyen d'augmenter sa fortune personnelle. Il peut accepter un travail avec un groupe pour un salaire fixe ou pourrait être d'accord pour prendre une part fixe des trésors que le groupe trouve. Tout l'intérêt qu'il a pour les objectifs du groupe vient en second lieu dans son calepin.

Tous les mercenaires ne sont pas intéressés par l'argent. Certains peuvent être intéressés par l'acquisition de souvenirs pour leurs collections personnelles, tandis que d'autres peuvent souhaiter amasser des objets magiques ou engraisser leurs livres de sorts. Dans tous les cas cependant, le premier intérêt du mercenaire c'est lui-même.

Un mercenaire n'est pas nécessairement un criminel ou un voleur, il est fier de son professionnalisme et n'a aucune honte de son intérêt pour l'argent et les biens matériels. Comme ses motivations sont directes, le mercenaire est un bon type de personnalité pour des joueurs novices.

Configurations ad hoc : Le mercenaire convient mieux aux alignements neutres, surtout neutre bon et loyal neutre. Les personnages loyaux bons sont moins enclins à exploiter les autres pour leur intérêt personnel, tandis que les personnages mauvais ont plus de chances de se tourner vers des activités criminelles pour augmenter leurs fortunes. Ce type de personnalité va avec n'importe quel profil.

Situations de combat : Le mercenaire est un bon combattant, professionnel. Il accepte bien les ordres, suggère des stratégies quand on le lui demande et combat vaillamment aux côtés de ses compagnons. Pourtant, il ne sera pas volontaire pour des missions dangereuses, de même qu'il ne risquera pas inutilement sa peau sans une prime supplémentaire ou à moins qu'il y ait une chance de récupérer un trésor particulièrement tentant.

Autres situations : Le mercenaire a tendance à laisser les autres personnages-joueurs conduire la plupart des négociations et des interactions avec les PNJ. Il peut jouer un rôle plus actif s'il soupçonne un PNJ d'avoir des renseignements sur un trésor ou sur n'importe lequel des ses autres intérêts personnels. Il n'y a sinon aucune restriction pour le mercenaire, il peut avoir de l'humour et une belle prestance, introverti et sérieux, ou arrogant et odieux, selon ce que veut le joueur.

Le mystérieux

Description du personnage : Le mystérieux est une véritable énigme. Entouré par une aura de secret, il garde cachées ses motivations, ses buts et les détails sur ses origines, mêmes pour ses compagnons les plus proches. Il préfère les vêtements sombres et ne parle que lorsque c'est nécessaire ; ses paroles sont souvent énigmatiques et vagues, suggérant qu'il en sait beaucoup plus qu'il ne veut le dire.

Personne n'est sûr du pourquoi de son comportement. Peut-être est-ce dû à un serment à un ancêtre, ou peut-être à une contrainte névrotique. Quelle qu'en soit la raison, le mystérieux est clairement décidé à opérer à sa façon. Par conséquent, le mystérieux est un bon type de personnalité pour des joueurs qui sont à l'aise avec des personnages excentriques.

Configurations ad hoc : Le mystérieux convient parfaitement aux alignements neutres, surtout neutre bon et loyal neutre, mais tout alignement est possible. Les raisons qui poussent le mystérieux à maintenir son aura de secret pourraient suggérer un alignement adéquat. S'il a par exemple fait le serment de venger la mort de son épouse, il pourrait être loyal bon. Si ses aptitudes magiques le font se sentir comme exclu de la société, mais qu'il s'identifie tout de même dans l'ordre et l'organisation, il pourrait être loyal neutre. S'il dissimule son identité parce qu'il est un criminel évadé, il pourrait être loyal ou neutre mauvais.

On peut adapter tous les profils au mystérieux.

Situations de combat : Typiquement, le mystérieux écoute impassiblement les ordres de ses chefs, puis combat comme il veut. On peut compter sur lui pour faire l'inattendu ; alors qu'une bataille se prépare, il peut soudainement disparaître, puis réapparaître au milieu d'une force adverse. Il pourrait utiliser *contrôle des morts-vivants* pour ordonner à des morts-vivants de le porter sur leurs épaules et de l'emmener dans la bataille. Il pourrait utiliser *conjuration d'ombres* pour écouter une conversation à voix basse, renvoyer l'ombre, puis utiliser lumière pour se faire briller tandis qu'il attaque un adversaire.

Bien que son style de combat soit excentrique, il est étonnamment efficace. Les adversaires sont généralement déconcertés par la tactique du mystérieux ou ils sont intimidés par son attitude et son apparence. Pour ces raisons, le mystérieux est un combattant de premier ordre.

Autres situations : La seule présence du mystérieux suffit à mettre de nombreux PNJ mal à l'aise. Alors qu'il laisse généralement ses compagnons mener la majorité de la conversation, les PNJ sont souvent si intimidés par le mystérieux qu'ils sont rapides à coopérer juste pour se débarrasser de lui. De nombreux PNJ du sexe opposé trouvent que son aura de secret le rend intrigant et extrêmement attirant.

Bien qu'il soit poli et prévenant envers ses compagnons, le mystérieux n'est pas intéressé par le fait de devenir leur ami.



Le néophyte

Description du personnage : Le néophyte est un magicien jeune, de bas niveau : un novice inexpérimenté impatient de commencer sa vie d'aventurier et excité par les perspectives à venir.

Son impatience est cependant plus qu'égalée par sa naïveté. Il a vu peu de choses du monde hors de sa patrie ; lorsqu'il rencontre de nouvelles cultures ou vit de nouvelles situations, il peut être embarrassé et intimidé, ou curieux et impulsif. Comme il tend à surestimer ses capacités et à sous-estimer les dangers, il se met constamment dans le pétrin. Pourtant, son attitude enjouée et son enthousiasme juvénile font qu'il est aimé de ses compagnons ; et il est un membre bienvenu dans n'importe quel groupe, même si ses amis ont du pain sur la planche pour s'en occuper.

Heureusement, le néophyte ne sera pas toujours naïf. Avec l'expérience vient la sagesse, et avec la sagesse, la subtilité. Au fur et à mesure qu'une campagne progresse, le néophyte doit équilibrer son impulsivité avec de la prudence et son impétuosité avec de la maturité. Ce type de personnalité n'est donc que temporaire, au bout d'un moment, le personnage abandonnera ce rôle pour une personnalité différente. Le chemin de l'innocence à la maturité est fascinant, ce qui fait du néophyte un excellent choix pour les magiciens novices et les joueurs débutants.

Configurations ad hoc : La gamme complète des alignements neutres et bons est ouverte au néophyte. On doit éviter les personnages d'alignement mauvais, ils ne sont pas assez naïfs ou on ne peut pas leur faire suffisamment confiance pour en faire des personnages néophytes agréables.

Puisque tous les magiciens commencent leurs carrières comme novices, n'importe quel profil va avec le néophyte, bien que les sérieux wu jen et académicien aient moins de chances de faire preuve de l'enthousiasme et de l'impulsivité du néophyte.

Situations de combat : Le néophyte a probablement connu peu de combats dans sa vie, surtout le genre mortel. Bien qu'il soit logiquement nerveux, il est également résolu à faire de son mieux et à prouver à ses camarades qu'il n'est pas seulement un enfant qu'on doit protéger. Malheureusement, cette attitude débouche souvent sur des tactiques inadéquates et inefficaces ; le néophyte a des chances de charger de front ses adversaires, sans se soucier de leur nombre ou de leur force, ou de lancer des projectiles sur tout ce qui bouge. Il semble lancer des sorts au hasard, gaspillant quelques fois sa magie la plus puissante sur des adversaires relativement sans défense. En tant que jeteur de sorts inexpérimenté, il n'est pas familier avec les techniques de lancer de sorts sophistiquées ; par exemple, lorsqu'il est face à une meute de loups qui le charge, il va très probablement lancer flèche acide de Melf sur un seul loup plutôt que sur un éboulis voisin pour déclencher une avalanche, détruisant ainsi la meute tout entière.

Si on suppose que ses compagnons peuvent l'empêcher de se tuer accidentellement, le néophyte apprend petit à petit grâce à l'expérience, devenant un combattant plus compétent à mesure qu'il vieillit. Désireux d'apprendre, le néophyte fera un bon étudiant pour un camarade plus expérimenté. Un PJ magicien plus âgé et plus sage pourrait vouloir le prendre sous son aile pour lui faire découvrir le monde.

Autres situations : Généralement, le néophyte ne sait pas comment agir envers les PNJ, particulièrement ceux plus âgés que lui. Il se peut qu'il soit timide et ne dise rien, ou il se peut qu'il laisse échapper quelque chose d'inapproprié. Les personnes d'autorité l'intimident, les enjôleurs l'exploitent et les membres attirants du sexe opposé le réduisent à un idiot qui balbutie n'importe quoi.

Le néophyte a tendance à se fier aux apparences ; il ne pense jamais qu'un étranger pourrait être en train de lui faire les poches. Les PNJ amicaux et qui présentent bien trouveront le néophyte charmant et amusant ; les PNJ impatients et méthodiques le trouveront exaspérant et agaçant.

Changer de types de personnalités

On encourage les joueurs à modifier les types de personnalités ci-dessus comme ils l'entendent. Les caractéristiques d'une personnalité peuvent être combinées avec celles d'une autre pour créer de tout nouveaux types (des dominants anxieux sont possibles, comme des mystérieux maniaques). Le MD est également libre de modifier les types de personnalités et de faire des suggestions à ses joueurs. Comme toujours, le MD a le droit d'interdire à ses joueurs de choisir des personnalités extrêmes pour leurs personnages ; le MD pourrait par exemple décider que les mercenaires perturbent trop sa campagne et suggérer une autre solution à ses joueurs.

Un joueur pourrait quelques fois vouloir changer la personnalité de son personnage. Peut-être que le personnage est devenu mature et s'est détaché de son ancien type de personnalité. Ou peut-être a-t-il atteint un tournant dans sa vie qui l'a forcé à changer son point de vue ou songer à nouveau à sa conception de la vie.

Comme les types de personnalités ne sont pas dirigés par une série de règles strictes, les joueurs peuvent les changer à chaque fois que c'est opportun. De tels changements doivent pourtant être rares, et doivent typiquement marquer un tournant majeur dans la vie du personnage ; un joueur ne doit pas changer la personnalité de son personnage juste pour essayer quelque chose de nouveau. Un changement de personnalité doit se former naturellement d'après les événements de la campagne, peut-être comme le résultat d'un événement catastrophique ; un altruiste pourrait par exemple devenir un anxieux parce



qu'un ami ou un membre de sa famille aurait été brutalement assassiné par une horde d'orques en plein pillage.

Voici quelques façons dont de tels changements pourraient survenir.

L'altruiste peut devenir désenchanté quand un ancien compagnon de confiance le trahit ou quand il réalise que ses bonnes intentions ne sont pas appréciées par les gens du peuple qu'il a promis de défendre. L'altruiste pourrait alors devenir un anxieux. Si son altruisme tourne au cynisme, il pourrait décider de devenir un mercenaire.

L'anxieux pourrait vivre un événement révélateur qui lui donnerait une attitude plus positive ; il pourrait par exemple gagner l'admiration d'un enfant ou tomber amoureux. Comme il est sensible et introspectif de nature, un ancien anxieux pourrait devenir un conseiller.

Le dominant pourrait en avoir assez de la responsabilité constante des autres dans son groupe ou le fardeau du commandement pourrait commencer à l'écraser. Selon son humeur, il pourrait devenir un anxieux, un conseiller, un altruiste ou même un intimidateur. Sans se soucier de son changement (sauf s'il est dévoré par l'amertume ou s'il est complètement amoral) il aura toujours des prédispositions de chef et se verra probablement incapable de résister à la forte envie de donner des ordres.

Le conseiller ne changera certainement pas puisque son type de personnalité est associé à la maturité et à l'expérience. Il pourrait temporairement devenir un dominant si personne d'autre n'était disponible, mais la plupart des autres personnalités sont tellement contraires à sa nature qu'il lui serait difficile de changer.

L'intimidateur a également peu de chances de changer beaucoup. Peut-être que tomber amoureux ou vivre une autre expérience radicalement positive pourrait l'adoucir suffisamment pour lui faire songer à changer son attitude. A la longue, un intimidateur assagi pourrait devenir un conseiller ou il pourrait finalement remplir les devoirs d'un dominant.

Le mercenaire pourrait facilement devenir un maniaque s'il était dévoré par l'envie d'acquérir une quantité incroyablement immense de trésors ou de repérer un artefact qui n'existe pas. La révélation des pauvres et des délaissés de ce monde pourrait l'encourager à changer ses manières et à devenir un altruiste.

Le mystérieux pourrait devenir presque n'importe quel autre type de personnalité (sauf un néophyte) une fois qu'il a décidé d'abandonner son voile de secrets.

Le néophyte deviendra finalement plus mature et perdra sa naïveté juvénile. Ses expériences dans la campagne lui suggéreront probablement une nou-

velle personnalité (notez qu'il est hautement improbable qu'un personnage change sa personnalité actuelle contre celle de néophyte ; cela exigerait certainement que ce personnage perde la mémoire et redevienne jeune).

Le maniaque ne changera pas à moins qu'il n'abandonne son obsession, auquel cas il deviendra sûrement un anxieux. S'il atteint son but, il pourra devenir presque n'importe quel type de personnalité.

Le cabotin pourrait être obligé d'endosser plus de responsabilités et de devenir un dominant, ou il pourrait devenir désenchanté à force d'essayer de gagner constamment l'approbation des autres, et devenir un anxieux. S'il commence à se faire payer pour ses accomplissements, il pourrait être tenté de devenir un mercenaire. Un cabotin décidé à développer l'ultime effet magique pourrait risquer de devenir un maniaque.

Idées de nouveaux types de personnalités

Les types de personnalités ne sont pas limités à ceux qu'on suggère ci-dessus. Voici quelques autres possibilités :

- Le partenaire (un compagnon de confiance et l'assistant d'un personnage-joueur).
- Le conciliateur (un superbe négociateur, qui se consacre à maintenir l'harmonie et les bonnes relations parmi ses compagnons).
- Le couard (un combattant peu enthousiaste, que tout effraie et qui s'attend toujours au pire).
- Le vagabond insouciant (un voyageur sans souci).
- Le manipulateur (un magicien qui aime se jouer des gens et exploiter leur naïveté).
- Le chroniqueur (un historien qui se consacre à tenir un journal permanent et détaillé des activités de son groupe).

Environnement du personnage

Quand un joueur a sélectionné un type de personnalité pour son personnage, il peut individualiser davantage ce dernier en décidant de son apparence, ses centres d'intérêts, sa famille et d'autres détails sur son environnement. Ces renseignements n'ont pas besoin d'être notés sur la fiche de personnage, mais le joueur peut bien sûr le faire. Plus un joueur en sait sur son personnage, plus ce dernier ressemblera à une personne réelle et sera plaisant à jouer. Voici juste quelques uns des nombreux détails à prendre en considération.

Nom : Certains magiciens préfèrent des noms exotiques qui surenchérissent dans leur réputation d'hommes de mystère. Un tel nom est quelques fois une modification du vrai nom du magicien, comme "Brindon" pour un magicien dont le vrai nom est "Benbrindon Swule". Un magicien pourrait sinon se créer un nom ; par exemple, Benbrindon Swule pourrait décider de s'appeler "Antra", un terme mystérieux signifiant "Champion de l'Aube". Beaucoup de magiciens ajoutent aussi des adjectifs à leurs noms pour proclamer au monde leur importance, comme "Brindon le Ténébreux" ou "Antra le Magnifique".

Âge : Pensez à l'âge du magicien et à la façon dont cela pourrait influencer son point de vue et ses attitudes. Les magiciens plus âgés tendent à être plus sages et plus lents, tandis que les magiciens plus jeunes sont plus énergiques et impulsifs. Les magiciens ont souvent de longues carrières ; les magiciens humains peuvent être actifs tout en étant octogénaires, et bien au-delà. Il est pourtant inhabituel qu'un magicien novice soit plus jeune que 20 ans ou presque puisque l'entraînement magique peut prendre de nombreuses années.

Apparence physique : A quoi ressemble le magicien? Combien mesure-t-il? Combien pèse-t-il? De quelles couleurs sont ses yeux et ses cheveux? A-t-il des marques de naissances intéressantes? des cicatrices? Comment les a-t-il eues?

Traits particuliers : Un magicien a souvent une bizarrerie physique, un comportement excentrique ou une expression habituelle unique qui le distingue de la masse. Le magicien se frotte-t-il le menton quand il est en train de réfléchir? Dort-il toujours sur le dos? Se cure-t-il les dents avec ses ongles?

Croyances : Le magicien est-il religieux? Sa conception de la vie est-elle généralement positive ou est-il pessimiste de nature? Est-il superstitieux? A-t-il des phobies quelconques?

Lieu de naissance et nationalité : Le lieu de naissance du magicien reflète son héritage culturel, qui lui-même influence la façon dont il voit le monde. Fait-il partie de la classe aisée (ou de son équivalent)? de la classe moyenne? Est-il né dans la misère ?

Famille : A quoi ressemblaient les parents du magicien? L'ont-ils encouragé à devenir un magicien ou ont-ils honte de sa vocation ? Le magicien était-il orphelin (et si oui, a-t-il appris pourquoi il a été abandonné)? A-t-il des frères et des sœurs? Les voit-il encore ? Sinon, que s'est-il passé?

Droit de naissance : Le magicien a-t-il un droit de naissance spécial, comme un héritage familial ou une part des possessions de la famille ? Risque-t-il d'hériter de son droit de naissance quand il aura atteint un certain âge ou un certain but ?

Éducation : Où le magicien a-t-il reçu son entraînement magique? A-t-il suivi des cours dans une académie prestigieuse? A-t-il été instruit par un maître?



plusieurs maîtres? Est-il en de bons termes avec eux ou sont-ils brouillés? Dans ce cas, que s'est-il passé?

Carrière : A moins que le magicien ne soit riche de son côté, dépende de la bonté d'étrangers ou ne vive comme un ermite, il a probablement une certaine façon de gagner sa vie. Dans de nombreux cas, l'École de spécialisation d'un magicien lui suggérera une carrière ; un devin pourrait par exemple probablement bien gagner sa vie comme diseur de bonne aventure. Sinon, le personnage peut choisir toute carrière ou vocation qui lui semble raisonnable et n'entre pas en contradiction avec son éducation (voir la section suivante pour des suggestions).

Vêtements : Vous pouvez en apprendre beaucoup sur une personne grâce à la façon dont il s'habille. Un magicien qui préfère les robes sombres suggère une personnalité conservatrice, tandis qu'un magicien qui porte des chemises scintillantes et des pantalons aux multiples couleurs est probablement aussi haut en couleur que ses vêtements.

Ce qu'il aime et n'aime pas : Le magicien a-t-il une denrée favorite ? une boisson ? Aime-t-il la musique, les livres ou l'art ? quelles sortes ? Que fait-il pour s'amuser ? Est-il un sportif ? un joueur ? un collectionneur ?

Carrières de magiciens

Dû au grand champ de leurs capacités, les professions accessibles aux magiciens sont pratiquement sans limites. Voici ci-dessous quelques unes des carrières les plus communes. Chaque carrière comprend les noms des spécialistes et des profils qu'on y associe d'ordinaire, mais notez qu'il ne s'agit que de grandes lignes, et qu'il y a des chances qu'il y ait des exceptions dans beaucoup de campagnes.

Enseignant

Un magicien qui opte pour une carrière d'enseignant pourrait être soit un instructeur dans une académie de magie (à temps complet ou à temps partiel), soit un professeur dans un collège ordinaire soit un précepteur privé. Les antécédents du magicien pourraient suggérer son domaine académique ; l'histoire, les mathématiques et n'importe quelle science sont autant de possibilités.

Profils suggérés : Académicien, patricien, wu jen.

Spécialités suggérées : Invocateur, abjurateur, transmutateur, enchanteur.

Administrateur

Le magicien local est fréquemment l'un des hommes les plus érudits dans sa zone géographique. S'il a gagné la confiance de la communauté, on peut lui demander d'être administrateur public. Les magiciens seront probablement plus administrateurs de petits villages que de grandes cités, puisque les besoins d'un village ne sont probablement pas aussi exigeants et laissent beaucoup de temps libre au magicien pour poursuivre ses recherches.

Profils suggérés : Académicien, ensorceleuse amazone, magicien militant, patricien.

Spécialités suggérées : Devin, abjurateur, transmutateur.

Consultant

Réputés pour leur sagesse et leur perspicacité, de nombreux magiciens sont engagés par des monarques comme conseillers personnels. Les devins sont particulièrement recherchés pour ces postes.

Profils suggérés : Académicien, ensorceleuse amazone, mystique.

Spécialités suggérées : Conjurateur, enchanteur, transmutateur, devin.

Négociant

La quête d'un magicien pour des éléments difficiles à trouver ainsi que ses recherches peuvent l'amener dans des cités et des villages de par le monde. Une carrière de négociant peut être une conséquence logique de ces voyages. Les magiciens négociants s'occupent très probablement de gemmes précieuses, de potions et de divers objets de collectionneurs. Un magicien peut aussi gagner sa vie comme négociant en éléments de sorts, ne traitant exclusivement qu'avec d'autres magiciens.

Profils suggérés : Anagakok, magicien militant, magicien paysan, magicien sauvage.

Spécialités suggérées : Transmutateur, enchanteur, abjurateur.

Médecin

Bien que l'on associe plus d'habitude les arts de la guérison aux prêtres, on connaît aussi des magiciens qui ont travaillé dans le domaine de la médecine, grâce à leurs talents pour fabriquer des *potions de soins* et autres élixirs bons pour la santé. On sait que de riches nobles engagent des magiciens comme médecins personnels.

Profils suggérés : Académicien, anagakok, sorcière.

Spécialités suggérées : Enchanteur, abjurateur, nécromancien.

Chasseur de trésors

Un magicien qui passe ses journées comme membre d'un groupe d'aventuriers a de grandes opportunités de découvrir des trésors et de gagner des récompenses. Des magiciens exceptionnellement talentueux peuvent recevoir un acompte hebdomadaire ou mensuel de la part d'un groupe d'aventuriers, en plus d'une part de tout trésor découvert ou de toute récompense gagnée. De tels magiciens n'ont pas besoin de carrières officielles en admettant qu'on ait besoin de leurs services ou que les missions qu'ils entreprennent soient réussies.

Profils suggérés : Ensorceleuse amazone, anagakok, magicien militant, magicien sauvage.

Spécialités suggérées : Conjurateur, illusionniste, nécromancien, invocateur.



Bateleur

Un magicien qui a le sens du spectaculaire peut bien gagner sa vie, même si c'est de façon intermittente, comme bateleur professionnel. Des opportunités comprennent des spectacles privés pour des nobles, des célébrations annuelles et des représentations de rue après lesquelles le magicien fait passer le chapeau pour des donations. Des magiciens entreprenants louent quelques fois des salles et des scènes de spectacle, faisant payer l'entrée aux citoyens qui ont soif de divertissement.

Profils suggérés : Magicien paysan, sorcière.

Spécialités suggérées : Illusionniste, conjurateur.

Conférencier

Pour gagner sa vie comme conférencier, il faut qu'un magicien ait la personnalité attachante d'un bateleur ainsi que le savoir d'un savant. Un tel magicien peut voyager de cité en cité, donnant des conférences dans son domaine d'expertise sur l'invitation d'académies, de cours royales et d'organisations privées. Des conférenciers à la réputation d'orateurs irrésistibles louent quelques fois des salles et en font payer l'entrée.

Profils suggérés : Académicien, patricien, mystique.

Spécialités suggérées : Conjurateur, enchanteur, transmutateur, devin.

Auteur

Des magiciens expérimentés consignent quelques fois en détail dans des manuscrits leurs procédures de recherche, des tuyaux pour lancer avec succès des sorts ou des techniques pour créer des objets magiques. En fonction de la réputation du magicien, de tels recueils peuvent se vendre pour de coquettes sommes. Il y a rarement plus de quelques copies de tels manuscrits, mais chacune d'elles peut rapporter à son auteur plusieurs milliers de pièces d'or. Certains magiciens se sont aussi fait un nom comme auteurs de textes historiques, mathématiques et philosophiques.

Profils suggérés : Académicien, patricien, mystique.

Spécialités suggérées : Conjurateur, enchanteur, devin.

Diseur de bonne aventure

Les devins peuvent tirer avantage de leurs compétences en faisant payer leurs services de diseurs de bonne aventure. Alors qu'il est ordinaire pour des rois et d'autres nobles de louer les services d'un astrologue, d'un chiromancien ou d'un autre type de diseur de bonne aventure, certains magiciens installent leur propre boutique et font payer des honoraires à tous ceux qui ont besoin de leurs talents. On sait que des magiciens peu scrupuleux louent leurs services de diseurs de bonne aventure à des paysans superstitieux bien que ces mêmes magiciens puissent manquer de réelles facultés dans ce domaine.

Profils suggérés : Ensorceleuse amazone, mystique, sorcière, wu jen.

Spécialités suggérées : Enchanteur, devin, conjurateur.

Alchimiste

De nombreux magiciens qui ont du flair pour la recherche et la technique de laboratoire deviennent des alchimistes prospères. La plupart de leurs travaux sont non magiques de nature, créer des engrais, des parfums, des médicaments contre la toux, des poudres dentifrices et des colorants alimentaires pour de modestes rémunérations. Les potions magiques, alors qu'elles requièrent plus de compétence et d'effort, sont également vendues, bien que peu de gens ordinaires puissent se permettre d'aussi chères créations.

Profils suggérés : Académicien, sorcière, wu jen.

Spécialités suggérées : Transmutateur, invocateur, enchanteur, nécromancien.

Aventures de magiciens

Parfois, le MD pourrait souhaiter orienter quelques aventures de sa campagne en fonction de ses personnages-joueurs magiciens. Pour ce faire, il a besoin de concevoir un moyen pour amener les personnages magiciens dans l'aventure sans en exclure les autres personnages-joueurs. Les suggestions suivantes peuvent être utilisées comme point de départ pour ce type d'aventures.

Le magicien novice

Un magicien de bas niveau qui est juste diplômé d'une académie de magie (ou a juste fini son apprentissage auprès d'un mentor) est souvent envoyé de par le monde pour accomplir une mission ou une quête. La mission sert d'examen final ; son accomplissement prouve aux supérieurs du novice que ce dernier a maîtrisé avec succès ses compétences magiques et qu'il est prêt à prendre sa place en tant que magicien accompli. L'échec signifie que le novice a besoin d'entraînement supplémentaire.

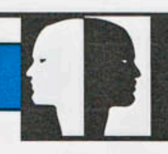
Voici tous les types de missions qui conviennent. Par exemple, les supérieurs du novice pourraient lui demander de partir en voyage dans une jungle inconnue pour récupérer le bourgeon d'une fleur rare. Ils pourraient lui demander d'explorer les ruines d'un ancien château à la recherche d'un livre de sorts perdu depuis longtemps, ou de voyager jusqu'à un petit village pour y chasser une horde de monstres en train de l'envahir. Comme la plupart des mentors encouragent leurs apprentis magiciens à chercher de l'aide (cela leur apprend l'importance de la coopération), le magicien pourrait recruter les compagnons de son personnage-joueur pour l'aider.

Le magicien proscrit

Dans de nombreuses sociétés, la pratique de la magie est considérée comme blasphématoire. Les citoyens ordinaires évitent et méprisent tous les magi-




DORMAN



ciens, les considèrent comme des disciples des forces surnaturelles. A l'extrême, on emprisonne ou on exécute même ceux qu'on soupçonne d'être des magiciens.

Un personnage-joueur magicien a pu opérer en secret dans une telle société, redoutant le pire si ses véritables compétences avaient été révélées. Le magicien accueillerait avec joie la chance de rejoindre un groupe se préparant à partir vers n'importe quel type d'aventure, tant que cela peut l'emmener loin de sa patrie. D'un autre côté, un groupe pourrait rencontrer un magicien qui fût forcé de quitter son pays lorsque ses compétences furent découvertes par ses compatriotes ou sa famille.

La bonne réputation de la magie

Dans un monde où la magie a mauvaise réputation, il se peut qu'un PJ magicien veuille rejoindre un groupe d'aventuriers pour prouver qu'on peut utiliser la magie comme une force du bien. Si la mission du groupe est un succès et que le magicien en est au moins en partie responsable, la magie pourrait de nouveau être acceptée comme une profession respectable et honorable.

Voici toute une palette de situations comprenant cette idée :

- Le PJ magicien veut affronter un souverain influent d'une lointaine contrée, responsable de l'étendue de la propagande sur le mal inhérent à la magie. Le souverain pourrait être un magicien mauvais, résolu à s'attirer le soutien de la populace pour écraser les magiciens rivaux. Il pourrait également être d'alignement bon, mais une mauvaise expérience de la magie durant sa jeunesse l'aurait laissé empli de préjugés sur tous les magiciens.
- Le PJ magicien veut savoir combien il existe encore de magiciens de par le monde. Peut-être que beaucoup de magiciens se sont cachés, et le PJ magicien veut absolument découvrir ce qui leur est arrivé.
- Le PJ magicien veut savoir combien de jeunes gens s'intéressent à l'apprentissage des compétences magiques. Peut-être désire-t-il fonder sa propre académie de magie, ou peut-être souhaite-t-il trouver un jeune novice avec qui partager ses connaissances. Est-il difficile de trouver de tels étudiants ? Si oui, pourquoi ? Le PJ magicien sera-t-il confronté à la résistance de la famille d'un étudiant potentiel ? Des autorités locales ? Que faut-il que le PJ magicien fasse pour prouver que ses intentions sont honorables ?
- Le PJ magicien veut vérifier les rumeurs selon lesquelles une violente querelle aurait éclaté entre deux organisations de magiciens dans une lointaine contrée, souillant ainsi la réputation des magiciens partout dans le monde. Les factions de magiciens rivales pourraient être d'alignements différents, membres d'Écoles opposées ou de races différentes. Leur querelle pourrait porter sur un morceau de terrain ou un point de repère contesté, comme une tour ou un cimetière, ou une faction pourrait émettre des objections religieuses au type de sort utilisé par l'autre faction. Régler leurs différends peut servir de tremplin à de nouvelles aventures.

Assister la communauté

De nombreux magiciens servent d'administrateurs, de conseillers, d'enseignants, ou occupent d'autres postes à responsabilités au sein de leur communauté. Les citoyens locaux risquent de noyer lesdits magiciens dans un flot régulier de demandes de faveurs et d'assistance. La plupart de ces requêtes seront triviales et aisément réglées, mais il se peut que d'autres exigent que le magicien fasse appel à l'aide des compagnons de son personnage-joueur.

Quelques fois une demande apparemment innocente ("Quelque chose est venu dans mes champs — Je pense que c'est une bande de gosses. Est-ce que vous pourriez les arrêter ?") pourrait amener le PJ magicien à penser qu'il y a anguille sous roche. Il pourrait convoquer ses compagnons afin qu'ils l'aident à enquêter, et leurs découvertes pourraient être le point de départ d'une longue campagne. (Le groupe découvre des traces de pas griffues parmi les récoltes abîmées. Les traces mènent à une forêt proche, puis disparaissent brusquement. Que se passe-t-il ?)

La quête savante

Un personnage-joueur magicien pris dans une recherche magique pourrait avoir besoin d'un élément particulier qui n'existe que dans une partie du monde difficile à atteindre. Si le voyage promet d'être dangereux, le magicien pourrait demander à ses amis de l'accompagner. D'un autre côté, si un PJ magicien rencontre un groupe allant dans la même direction, il pourrait être d'accord pour les aider dans leur mission en échange d'un voyage sans danger jusqu'au lieu de l'élément recherché. Après l'avoir récupéré, il se peut que le magicien soit devenu suffisamment proche des autres PJ pour continuer de plein gré leur mission avec eux. Ou il se peut que les autres PJ aient tiré le magicien d'un mauvais pas et que le magicien se sente obligé de leur rendre la pareille en terminant la mission avec eux.

La mission du groupe pourrait coïncider avec quelque chose que le PJ magicien veut. Par exemple, le groupe pourrait se lancer dans une mission pour arrêter un célèbre magicien mauvais. Le magicien mauvais pourrait posséder un objet magique que le PJ magicien a convoité pendant longtemps. Le PJ magicien pourrait accepter d'aider le groupe en échange de l'objet magique.

Reprendre du service

Un magicien assez âgé pourrait se lasser de sa sédentarité et se réjouir de toute opportunité ajoutant un peu d'agitation à sa vie. Un tel magicien rejoindrait ardemment tout groupe de personnages-joueurs si la mission du groupe promet d'être excitante et ne viole pas les valeurs personnelles du magicien (un PJ magicien d'alignement bon ne risque pas de rejoindre un groupe

mauvais sur le point de s'embarquer dans un raid meurtrier, à moins qu'il ne prétende être mauvais afin de les arrêter).

Comme un groupe peut toujours avoir besoin d'un magicien en plus, un groupe de personnages-joueurs pourrait amadouer un vieux PJ magicien et le faire reprendre du service pour les aider dans une mission. Le PJ magicien pourrait être attiré grâce à une récompense pécuniaire, l'attrait de l'aventure ou la possibilité de régler une ancienne dette (le groupe croit peut-être qu'ils vont affronter un vieil ennemi du PJ magicien). Le PJ magicien pourrait aussi accepter de les aider par loyauté envers ses anciens compagnons.

La magie dans le monde de campagne

Qu'il élabore une campagne ou qu'il monte les paramètres d'une seule aventure, le MD trouvera utile de comprendre la prédominance de la magie dans son monde. La magie est-elle relativement commune (rencontre-t-on des magiciens aussi souvent que n'importe quel autre type de personnage) ou extrêmement rare, avec des praticiens relégués au rang de rumeurs ou de légendes ? Décider jusqu'où la magie existe ne prend pas seulement en compte le nombre de magiciens et d'objets magiques, mais aussi la fréquence des sorts, des monstres magiques et des effets magiques en général.

Voici quelques unes des questions que le MD doit prendre en considération quand il décide de l'intégration de la magie dans son monde :

A quel point les magiciens sont-ils ordinaires ? La fréquence à laquelle on rencontre des magiciens donne une bonne indication du nombre de fois qu'un groupe a des chances de tomber sur des objets magiques et des livres de sorts. De toute évidence, si la magie est peu commune, les objets magiques ont d'autant plus de valeur.

A quel point les académies et les mentors sont-ils disponibles ? Un monde avec un peu de magie donne peu d'opportunités aux magiciens en puissance d'apprendre leur art. La progression parmi les différents niveaux de compétences a des chances d'être lente. Certaines spécialités peuvent ne pas être disponibles du tout. A l'inverse, un monde où la magie est relativement commune doit avoir une diversité de spécialistes de tous les niveaux parmi sa population.

Comment accepte-t-on les magiciens parmi la population moyenne ? Sont-ils révérés ou méprisés ? Une prédominance de la magie ne garantit pas que la population moyenne se sente à l'aise avec des magiciens ; bien que la familiarité puisse stimuler l'acceptation, elle peut aussi engendrer le préjugé ou le ressentiment.

Y a-t-il une relation entre la magie et le pouvoir politique ? D'habitude les magiciens exercent plus de pouvoir que tout autre groupe dans une société. Les magiciens ont-ils utilisé leur puissance pour un gain politique ? Les trouve-t-on communément souverains et administrateurs ? La population moyenne rejette-t-elle l'idée de magiciens souverains (les magiciens sont trop étranges et effrayants) ou l'embrasse-t-elle (les magiciens sont astucieux et méritent de gouverner) ?

Comment les magiciens s'intègrent-ils au reste de la société ? Les magiciens vivent-ils au grand jour, ou faut-il qu'ils gardent leurs capacités secrètes ? Sont-ils capables de descendre le long d'une rue sans être importunés, ou attirent-ils immanquablement une foule de curieux ou de citadins hostiles les considérant comme une menace ? Vivent-ils dans un endroit particulier de la ville, ou peuvent-ils s'installer partout où ils le souhaitent ? Ne fréquentent-ils que d'autres magiciens, se mêlent-ils franchement à des personnes de toutes conditions sociales ou préfèrent-ils une existence solitaire ?

Il n'y a pas de règles fixes sur la quantité de magie disponible dans le monde de campagne, tant que le MD s'efforce de maintenir cohérence et équilibre. Vous trouverez ci-après quelques grandes lignes directrices pour plusieurs types différents de campagnes.

Les mondes avec énormément de magie

Dans les mondes où la magie est assez commune, le non-magicien est quelques fois le marginal. Les magiciens sont la classe de personnage rencontrée le plus souvent et de ce fait ils tiennent tous les rênes du pouvoir. Les magiciens d'alignement bon se considèrent comme les gardiens de la population non magicienne ; les magiciens d'alignement mauvais voient les non-magiciens comme une ressource à exploiter.

Les royaumes contrôlés par des magiciens mauvais s'accrochent souvent les uns les autres. Ils partent aussi fréquemment en guerre contre les royaumes contrôlés par des magiciens bons. La puissance impressionnante maniée durant ces conflits peut facilement dévaster le monde entier (pensez à de tels conflits comme l'équivalent magique d'une guerre nucléaire).

Les mentors et les académies de magie sont choses communes, comme le sont les magiciens de toute École et de tout niveau. Les novices ont tendance à augmenter rapidement en capacité, et les magiciens de haut niveau foisonnent. Les objets magiques et les monstres magiques abondent. Il peut également y avoir un grand nombre de prêtres, puisqu'ils sont aussi des utilisateurs de magie, mais une abondance de magiciens ne garantit pas qu'un monde connaît une abondance de prêtres (les prêtres tirent leurs capacités magiques des dieux, qui peuvent être aussi généreux ou avares de leurs présents que le veut le MD).

Les mondes où la magie est répandue sont immanquablement peuplés d'un grand nombre de personnages



puissants. Le MD aura probablement fort à faire pour essayer de maintenir l'équilibre du jeu, imaginer des aventures stimulantes pour ses propres joueurs et empêcher que les personnages-joueurs non-magiciens ne se sentent dépassés ou insignifiants. Pour ces raisons, il est suggéré aux seuls MD expérimentés d'essayer d'organiser des aventures dans un monde de campagne lourd en magie. Créer un monde où la magie est une chose admise peut être difficile, mais pour les MD et les joueurs relevant le défi, il peut s'agir d'une alternative fascinante.

Les mondes typiques en magie

"Typique" signifie ici la quantité de magie présente dans les limites d'un monde de campagne moyen d'AD&D®. Dans de tels mondes, on sait que la magie existe, mais on considère les vrais magiciens avec crainte, respect et peut-être un peu de soupçons. Les gens moyens peuvent être déconcertés par la magie, d'autres peuvent la craindre, mais tous sont impressionnés par sa puissance.

Les magiciens sont peu communs, particulièrement ceux de niveau élevé. Les novices désireux de maîtriser une École particulière de magie pourront devoir travailler dur pour trouver un mentor ou une académie convenable. Dans certaines régions du monde, il se peut que certains spécialistes n'existent même pas. Les livres de sorts, les objets magiques, et les monstres magiques sont relativement rares ; en trouver un sera probablement une épreuve majeure dans la vie de n'importe quel personnage.

Pour éviter de violer la nature unique de la magie dans ce type de monde, le MD doit veiller à poser les limites de disponibilité des objets magiques, des livres de sorts et des effets magiques en général. Il peut aussi souhaiter limiter le nombre d'utilisateurs de magie en décidant si les PJ peuvent être des personnages multi-classés ou à classes jumelées avec des sorts de magicien ou de prêtre. Dans une campagne où de telles restrictions font loi, des magiciens mauvais n'auront pas besoin d'être aussi puissants qu'un groupe classique pour être efficaces contre lui. Sans de telles restrictions, il y a des chances qu'il y ait plus d'utilisateurs de magie dans un groupe, ce qui signifie que les magiciens mauvais auront besoin d'être de plus haut niveau pour être des adversaires efficaces.

Les mondes avec peu de magie

Comme on peut s'y attendre, les magiciens sont des denrées rares dans les mondes où il existe peu de magie. La plupart des gens n'ont jamais vu un vrai magicien. Dans certaines de ces sociétés, on consigne les magiciens au rôle de mythe et de légende. Un personnage-joueur magicien risquera d'être limité aux bas niveaux, et la progression sera difficile. En fait, il peut être impossible à un magicien d'atteindre de plus hauts niveaux de capacité, de tels sorts peuvent simplement ne pas exister. Les objets magiques sont extrêmement rares, si tant est qu'ils existent. Les monstres magiques sont tout aussi rares, mais ceux rencontrés sont particulièrement terribles, maniant des pouvoirs inouïs pour un groupe classique d'aventuriers.

Les mondes sans magie

A l'aide d'un portail, d'un mécanisme ou artefact magique ou d'une intervention divine, un groupe d'aventuriers pourrait se trouver sur un monde où la magie n'existe pas. Sinon, un personnage-joueur peut se trouver transporté d'un monde où la magie est ordinaire à un monde sans magie. Hormis les PJ magiciens du groupe, un tel monde n'a pas du tout de magiciens. Il n'y a aussi aucun objet magique, livre de sorts, monstre magique ou effet magique de quelque sorte que ce soit. Un tel monde offrira un nombre d'implications intéressantes pour les personnages magiciens, ainsi que pour le groupe tout entier.

- Il n'y a aucun moyen pour recharger les bâtonnets et autres objets magiques.
- Il n'y a aucun moyen d'apprendre de nouveaux sorts pour un magicien.
- La recherche magique est impossible.
- Il n'existe plus de potions magiques (à part celles que les personnages ont emmenées avec eux).

Comment un tel monde réagirait-il face à un magicien ? Par analogie, imaginez comment les gens de notre monde réagiraient à la nouvelle qu'un véritable magicien parcoure notre planète. Certains solliciteraient ses services, alors que d'autres chercheraient à l'exploiter. Certains verraient en lui un héros, tandis que d'autres verraient en lui la manifestation physique de leurs croyances religieuses. Des gouvernements pourraient tenter de l'employer comme arme contre des ennemis. Des savants pourraient le rechercher pour l'étudier. Des gens simples, craignant sa puissance, pourraient essayer de le capturer ou de le tuer.

De toute évidence, un monde sans magie est radicalement différent du monde de campagne typique d'AD&D, mais cela peut être un changement agréable pour le MD et un défi stimulant pour les joueurs de PJ magiciens. Il y a plusieurs thèmes intéressants à explorer dans ce type de monde de campagne, mais l'action a aussi des chances d'être plus contenue sans monstres magiques et magiciens mauvais comme adversaires.

Variantes des campagnes

Voici quelques suggestions originales pour utiliser les magiciens et la magie dans une campagne. Le MD est libre de les modifier, les combiner et les faire changer comme il l'entend.

La campagne "spécial" magiciens

Dans ce type de campagne, la plupart des personnages-joueurs sont des magiciens. On autorise d'autres classes, mais elles sont d'ordinaire limitées à un personnage pour chaque classe (c'est à dire qu'un groupe ne peut pas avoir plus d'un combattant, d'un prêtre et

d'un roublard, le reste sont des magiciens).

Pour commencer ce type de campagne, le MD peut encourager les joueurs à prendre des PJ magiciens en entretenant une atmosphère où les PNJ ont une admiration spéciale pour les magiciens, ou bien où la magie est un champ d'études que l'on révère particulièrement. Sinon, le MD peut simplement exiger que ses joueurs prennent des personnages magiciens.

On autorise tous les profils dans ce type de campagne, de même que les personnages multi-classés ou à classes jumelées tant que l'un des choix est celui de magicien. Le MD est prévenu qu'il devra être particulièrement créatif pour inventer des adversaires d'une puissance suffisante pour représenter des défis acceptables pour un groupe de magiciens.

La campagne avec un seul profil de magicien

Le MD pourrait décider que toute la magie de son monde découle d'une culture particulière ; il faut donc que tous les magiciens aient le même profil. Ceci inclut les personnages-joueurs magiciens ainsi que les PNJ magiciens de tous les alignements. Parmi les profils particulièrement appropriés à ce type de campagne, on trouve l'ensorceleuse amazone, l'anagakok et le wu jen. Si le MD le souhaite, on pourrait exiger de tous les personnages-joueurs qu'ils prennent le même profil, mais ce n'est pas nécessaire pour une campagne intéressante.

Le MD décide de la façon dont ce type de campagne affecte l'existence d'objets magiques et de monstres magiques, mais il y a des chances qu'il y en ait moins des deux (voir plus haut *Les mondes avec peu de magie* dans la section La magie dans le monde de campagne). Dans une campagne où toute la magie est issue d'une culture amazone, tous les objets magiques prendront leurs sources dans cette culture. Les dragons peuvent par exemple exister de par le monde mais tous se trouvent une ascendance commune dans une région dominée per des amazones.

La campagne à Écoles restreintes

Dans ce type de campagne, certaines Écoles de magie n'existent pas. Par exemple, dans un monde où l'École d'Illusion n'existe pas, les magiciens n'ont pas accès à *force fantasmatique, création mineure* ou tout autre sort d'illusion, pas plus qu'on ne les autorise à se spécialiser comme illusionnistes. Il est aussi interdit de rechercher ces types de sorts. Si un sort appartient à deux Écoles, il est encore disponible si une des deux Écoles existe encore. Par exemple, dans un monde où l'École d'Illusion n'existe pas, *motif arc-en-ciel* est disponible puisqu'il appartient aussi à l'École d'Altération.

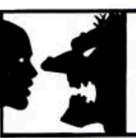
Le MD décide si des objets magiques qui reproduisent les effets d'Écoles inexistantes sont disponibles, mais il est logique de les interdire par souci de cohérence. Une autre bonne idée est de donner l'accès aux magiciens aux sorts de l'École de Divination Mineure, il est très difficile pour un magicien d'opérer sans eux.

Comme autre variante, le MD pourrait penser à avoir plus qu'une École inexistante dans son monde de campagne (les Écoles directement opposées l'une à l'autre, comme le montre le Diagramme 1 du Chapitre 2, sont de bons choix. Par exemple, si l'École d'Illusion n'existe pas, celle de Nécromancie pourrait alors ne pas exister non plus). Dans un monde particulièrement restrictif, il n'existe peut-être qu'une École de magie ; si seule l'École d'Illusion existe dans le monde du MD, il faut que tous les magiciens soient alors des illusionnistes et n'aient accès qu'aux sorts d'Illusion, les sorts des autres Écoles n'existant pas.

La campagne à niveaux restreints

De même que pour la campagne à Écoles restreintes, dans cette variante, la magie de haut niveau n'existe pas. Le MD pourrait par exemple décider qu'il n'existe aucun sort du 6ème niveau et plus. Donc, si un magicien n'a accès qu'aux sorts du 1er au 5ème niveau, il est incapable de rechercher des sorts de niveaux plus élevés. Comme pour la campagne à Écoles restreintes, le MD décide s'il existe des objets magiques qui reproduisent les effets des sorts de niveaux plus élevés.

§§



Ce chapitre explique au magicien comment tirer le meilleur parti de ses capacités magiques en combat. Il comprend aussi quelques astuces pour des stratégies et des plans efficaces, ainsi que des conseils sur le choix des armes.

L'arsenal des sorts

Les avantages du magicien

En combat, il y a deux grands avantages qu'un magicien a sur les membres de son groupe qui n'utilisent pas la magie.

1. Le magicien est un adversaire extrêmement polyvalent ; les magiciens de haut niveau sont probablement les personnages qui ont le plus de talents divers dans un groupe d'aventuriers.

2. Alors que les capacités de la plupart des autres personnages tendent à les enfermer dans certains rôles spécifiques, le magicien peut adapter ses talents aux nouvelles situations en choisissant les sorts adéquats dans son livre de sorts (en admettant que le magicien ait accès à divers sorts). Un combattant de haut niveau a par exemple les mêmes compétences aujourd'hui qu'hier. Mais un magicien de haut niveau recommence chaque jour, mémorisant un choix de sorts de son livre de sorts qui peut être radicalement différent de ceux qu'il a mémorisés la veille. Avec les bons sorts, un magicien peut être un maître ès reconnaissance un jour et un spécialiste de la destruction le lendemain.

Mais si un magicien a un grand choix de sorts dans ses livres de sorts, comment sait-il ceux qui lui seront les plus utiles pour tel jour ? Certains magiciens, bien sûr, se rechargeront avec leurs sorts les plus puissants et prieront pour le mieux. Mais un magicien astucieux examinera ses sorts et en analysera les fonctions primaires afin de décider ceux qui conviennent le mieux à une situation particulière.

Catégories de sorts

Une façon utile pour un magicien d'analyser son arsenal est d'affecter ses sorts à diverses catégories. Le système suivant utilise six catégories basées sur l'utilisation d'un sort dans les situations de combat. Ces catégories comprennent :

Défensif 1. Cette catégorie de sorts protège des dommages. Elle inclut les sorts qui rendent le sujet plus difficile à toucher, augmentent sa résistance aux dégâts et le protègent de divers types d'adversaires. D'habitude, un magicien lance ce type de sorts sur lui-même ou sur ses alliés.

Défensif 2. Cette catégorie de sorts gêne la capacité d'attaque d'un adversaire sans lui faire directement des dégâts. Elle inclut divers sorts de *charme, d'immobilisation* et des sorts qui aveuglent, ainsi que des sorts qui ajoutent des pénalités aux jets d'attaques d'un adversaire. D'habitude, un magicien lance ce type de sorts directement sur un ou plusieurs de ses adversaires.

Offensif 1. Cette catégorie de sorts augmente les chances de faire des dégâts à un adversaire. Elle inclut des sorts qui donnent des bonus aux jets d'attaques et de dégâts, ainsi que ceux qui augmentent la force. Elle n'inclut pas les sorts qui font directement des dégâts. D'habitude, un magicien lance ce type de sorts sur lui-même ou sur ses alliés.

Offensif 2. Cette catégorie de sorts fait directement des dégâts à des adversaires. Elle inclut des sorts qui font perdre des points de vie à un adversaire, comme *toucher glacial* et *éclair*, des sorts qui font perdre des niveaux de capacités à des créatures, comme *absorption d'énergie*, et des sorts qui font des dégâts à des créatures précises, comme *transmutation de l'eau en poussière*. D'habitude, un magicien lance ce type de sorts sur un ou plusieurs de ses adversaires, bien que des exceptions comprennent des sorts qui créent ou convoquent des entités qui combattent aux ordres du jeteur, comme *conjuration de monstres*.

Reconnaissance. Cette catégorie révèle des informations sur les adversaires ou donne des avertissements sur leurs actions.

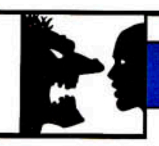
Spécial. Cette catégorie fourre-tout inclut des sorts qui n'ont pas d'utilité offensive précise, défensive ou de reconnaissance, en combat.

Comment décider quels sorts appartiennent à quelles catégories ? Il ne s'agit pas d'une science exacte mais plutôt d'une généralisation basée sur l'utilisation la plus commune d'un sort dans des situations de combat. Par exemple, *boule de feu* peut être utilisé pour détruire des objets inanimés, mais dans des situations de combat, on l'utilise généralement pour faire des dégâts à un adversaire ; il s'agit donc d'un sort Offensif, Offensif 2 pour être exact. *Lumière* est utile pour trouver son chemin dans une caverne sombre, mais en combat, on peut l'utiliser pour aveugler des adversaires afin de diminuer leurs jets d'attaques, ce qui en fait un sort Défensif, plus précisément un sort Défensif 2 (pour un repérage rapide, il peut être utile de noter la catégorie de chaque sort près de son nom sur la fiche de personnage).

Si un sort semble aller dans plus d'une catégorie, on doit s'y faire. Rappelez-vous, il ne s'agit pas de dessiner des frontières rigides mais d'apprendre à penser en termes de fonctionnalité d'un sort par opposition à son niveau ou son nom tapageur. En guise d'illustration, voici quelques classements par catégories de certains sorts du 1er et 2ème niveaux du *Manuel des Joueurs*.

Défensif 1 : *Protection contre le mal, armure, bouclier, image miroir, invisibilité, flou.*

Défensif 2 : *Vapeur colorée, agrandissement, lumière, glisse, poigne électrique, moquerie, mur de brouillard, surdité.*



Offensif 1 : *Main spectrale, force.*

Offensif 2 : *Mains brûlantes, poigne électrique, toucher glacial, sphère enflammée, nuage puant.*

Reconnaissance : *Alarme, compréhension des langues, message, détection des morts-vivants, ESP.*

Spécial : *Lumières dansantes, effacement, fermeture, saut, réparation, patte d'araignée, signature magique.*

On discute en détail de ces diverses catégories dans les sections suivantes. Les joueurs doivent utiliser les renseignements pour les aider à affecter leurs sorts à des catégories, qui les aideront en retour à choisir les meilleurs sorts que leurs magiciens doivent mémoriser pour une situation particulière.

Sorts défensifs

Les sorts défensifs protègent de types d'attaques généraux ou spécifiques des façons suivantes :

- En agissant comme un bouclier ou une barrière (*protection contre les projectiles non-magiques*).
- En diminuant la faculté d'attaque d'un adversaire (*lenteur*).
- En donnant une immunité temporaire (*peau de pierre*).
- En déplaçant le sujet d'une situation dangereuse (*téléportation*).
- En renvoyant l'adversaire (*renvoi*).
- En réduisant la quantité des dégâts encaissés (*armure*).

L'École d'Abjuration propose la plus grande diversité de sorts défensifs, mais de tels sorts sont aussi disponibles dans toutes les autres Écoles. Certains sorts défensifs particulièrement efficaces sont proposés par les Écoles d'Altération (*réflection du regard* et *forme ectoplasmique*), d'Enchantement/Charme (*sommeil* et *immobilisation des personnes*) et d'Illusion (*motif hypnotique* et *double illusoire*).

On lance typiquement les sorts de la catégorie Défensif 1 sur le magicien ou sur ses compagnons pour les protéger directement des attaques ; *globe d'invulnérabilité, invisibilité* et *protection contre le mal* sont des exemples de sorts Défensifs 1.

On jette typiquement les sorts de la catégorie Défensif 2 sur un ou plusieurs adversaires pour gêner leur capacité d'attaque ou pour les empêcher complètement d'attaquer ; *maladresse, rayon débilitant* et *entrave* sont des exemples de sorts Défensifs 2.

En général, les sorts Défensifs 2 protègent plus que les Défensifs 1 puisqu'ils protègent efficacement le groupe au complet. Par exemple, un magicien qui se protège avec le sort Défensif 1 *globe d'invulnérabilité* peut être à l'abri d'un adversaire qui l'attaque, mais l'adversaire est libre d'attaquer les compagnons du magicien. Pourtant, un adversaire affecté par le sort Défensif 2 *sommeil* ne peut attaquer personne du groupe.

Voici quelques situations générales dans lesquelles un magicien trouvera particulièrement utiles les sorts défensifs :

Le groupe ne comporte que quelques membres ou n'a que des membres de bas niveau. L'incapacité du magicien à utiliser une armure est son point caractéristique le plus vulnérable. Un magicien doit soit compter sur ses compagnons pour le protéger soit le faire lui-même. Dans les petits groupes, il n'y a probablement pas assez de membres pour fournir des gardes du corps au magicien. Un petit groupe aura également du pain sur la planche dans les situations de combat et n'aura probablement pas le temps ou les moyens de s'occuper d'un magicien. De même, un groupe de personnages de bas niveau qui manque d'armures de grande qualité ou d'autres engins protecteurs peut devoir dépendre de son magicien pour les protéger.

Le groupe a encaissé une quantité excessive de dégâts. Un groupe qui a perdu beaucoup de ses points de vie n'est pas en posture pour prendre des risques, surtout s'il anticipe des problèmes. Un magicien armé de sorts défensifs peut aider le groupe contre tous les rudes moments à venir.

Le groupe comprend d'autres personnages-joueurs magiciens qui manquent de sorts défensifs. Si le groupe ne connaît pas les types de dangers auxquels il peut faire face, une bonne idée est d'avoir autant de types différents de sorts disponibles que possible. Il est utile que le magicien s'arme d'un stock salutaire de sorts défensifs si ses collègues et compagnons qui utilisent la magie n'en ont pas ou choisissent de ne pas les utiliser.

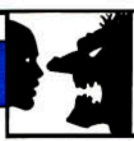
Le magicien prévoit d'être seul. Si le magicien s'attend à être seul pendant un tour de garde ou en fouillant tout seul un lieu dangereux, en opérant comme espion ou en opérant d'une autre façon sans la compagnie des autres, il est tout à fait en sécurité avec un stock de sorts défensifs pour compenser son manque d'armure.

Le groupe s'attend à rencontrer un type d'ennemis précis. De nombreux sorts défensifs protègent contre un type d'attaque précis. Si le groupe pense qu'il va rencontrer un type particulier d'adversaires, le magicien doit s'armer en conséquence (par exemple, si le groupe s'attend à rencontrer un magicien mauvais, des sorts défensifs tels que *dissipation de la magie* et *immunité de Serten contre les sorts* seraient des choix sages).

Sorts offensifs

Les sorts offensifs augmentent la capacité du jeteur (ou de personnes de son choix) de faire des dégâts, ou infligent directement des dégâts à des adversaires des façons suivantes :

- En attaquant des cibles précises (*projectile magique*).
- En attaquant tous les adversaires dans une zone désignée (*nuage mortel*).
- En convoquant des substituts capables d'attaquer (*conjuration de monstres*).



Les Écoles qui offrent une diversité de sorts offensifs comprennent celles de Conjuration/Convocation (*flèche enflammée* et *tentacules noires d'Evard*), d'Invocation/Evocation (*boule de feu* et *brume mortelle*) et de Nécromancie (*main spectrale* et *sort de mort*).

On lance typiquement les sorts de la catégorie Offensif 1 soit sur le magicien, soit sur ses compagnons, afin d'augmenter leur capacité à attaquer ou faire des dégâts ; *force, main spectrale* et *arme enchantée* sont des exemples de sorts Offensifs 1.

On lance typiquement les sorts de la catégorie Offensif 2 sur un ou plusieurs adversaires pour faire directement des dégâts, et les faire en fait fonctionner comme des armes pour le magicien ; *sphère enflammée, poigne électrique* et *doigt de mort* sont des exemples de sorts Offensifs 2.

En général, les sorts Offensifs 2 sont plus efficaces que les Offensifs 1 puisqu'ils infligent directement des dégâts. Per exemple, il faut tout de même qu'un magicien qui se lance avec succès un sort de *force* frappe un adversaire pour lui faire des dégâts ; une *boule de feu* qu'on lance avec succès fait directement des dégâts.

Voici quelques situations générales dans lesquelles un magicien trouvera particulièrement utiles les sorts Offensifs 2 :

Le groupe est important ou a un certain nombre de membres de haut niveau. Encore une fois, la première préoccupation est pour le magicien sans armure. Dans les groupes plus grands, il y a probablement assez de membres pour donner au magicien un ou deux gardes du corps (notez que ceci ne signifie pas un garde du corps au sens littéral, mais plutôt un membre désigné pour aider à protéger le magicien des attaques). De même, si un groupe a plusieurs membres de haut niveau avec beaucoup de points de vie et des armures de grande qualité, ils ne dépendront pas autant du magicien pour des sorts protecteurs. Un magicien qui n'a pas besoin de beaucoup de sorts défensifs est libre de s'armer avec un grand nombre de sorts offensifs.

Le groupe a peu de combattants. Bien que ce soit inhabituel, il n'est pas impossible qu'un groupe soit entièrement composé de magiciens, de prêtres et de roublards. Dans un tel cas, un magicien avec un arsenal de sorts offensifs peut faire un substitut acceptable d'un combattant. Mais notez que même le magicien le mieux armé doit se contenter d'une faible Classe d'Armure, ce qui veut dire qu'il devra toujours compter sur un ou plusieurs de ses compagnons pour le protéger.

Le groupe mène un combat final. Quand un groupe fait face à son défi final à l'apogée d'une aventure (en admettant que le groupe réalise qu'il a atteint le point culminant d'une aventure) ou mène un combat à mort contre un adversaire au pouvoir terrifiant, ils peuvent avoir besoin de toutes les capacités offensives qu'ils peuvent rassembler. Si le magicien pense sincèrement qu'il n'a rien à perdre (ou s'il veut se sacrifier pour atteindre les objectifs du groupe), il peut souhaiter s'armer avec autant de sorts offensifs que possible pour maximiser les chances de réussite de son groupe.

Le groupe s'attend à faire face à l'assaut d'ennemis. Un groupe peut aussi avoir besoin d'énormes capacités offensives s'ils prévoient de faire face à un grand nombre d'ennemis (tel qu'un champ de bataille rempli de centaines d'orques et de gobelins) ou peu d'ennemis avec beaucoup de pouvoir (comme un cadre de géants). De nouveau, à moins que le magicien ne veuille se sacrifier pour la cause du groupe, ils devront prendre en compte les vulnérabilités du magicien lorsqu'ils établiront leur stratégie.

Le groupe compte d'autres personnages-joueurs magiciens qui manquent de sorts offensifs. Ce principe s'applique à l'utilisation de sorts offensifs comme à celle de sorts défensifs. Si le premier magicien d'un groupe n'a que des sorts défensifs, et le second magicien a divers sorts offensifs et défensifs, il est alors logique que le second magicien s'arme de sorts offensifs (à moins que l'une des situations décrites plus haut ne suggère une stratégie différente).

Sorts de reconnaissance

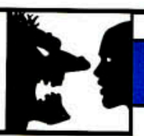
Les sorts de reconnaissance ne font pas de dégâts, pas plus qu'ils ne protègent, mais ils ont occupent une fonction vitale en combat en donnant des renseignements cruciaux des façons suivantes :

- En révélant la présence d'ennemis (*détection du mal*).
- En révélant les motivations des ennemis (*ESP*).
- En révélant les actions des ennemis (*clairvoyance*).
- En révélant des événements futurs (*pressentissement*).
- En révélant des événements passés (*connaissance des légendes*).
- En utilisant des indications surnaturelles (*vision*).

La plupart des sorts de Reconnaissance viennent bien sûr de l'École de Divination Majeure, mais d'autres Écoles en ont aussi, parmi lesquelles l'Abjuration (*alarme*), l'Altération (*compréhension des langues* et *œil de magicien*) et l'Illusion (*miroir magique*).

Voici quelques situations générales dans lesquelles un magicien trouvera particulièrement utiles les sorts de Reconnaissance :

Le groupe entre dans une zone inconnue. Plus le groupe en sait sur les dangers potentiels d'un château encore inexploré, d'une jungle ou d'une parcelle de terrain occupée par l'ennemi, mieux ils pourront affronter tout ce qu'ils rencontreront. Un rapide relevé du territoire par un magicien qui utilise *clairvoyance, détection du mal* ou des sorts similaires peut être une précaution efficace contre les embuscades et autres surprises inattendues.



Le groupe n'est pas sûr des motivations de l'ennemi. Tous les PNJ ne sont pas des ennemis (ils sont peut-être hostiles parce qu'ils supposent que les PJ sont les méchants), et tous les ennemis ne sont pas décidés à détruire le groupe (ils essaient peut-être de rejoindre leur chef aussi vite que possible et les PJ sont sur leur chemin). Un magicien qui utilise *ESP*, *connaissance des alignements* ou d'autres sorts identiques peut clarifier les motivations des PNJ, permet certainement au groupe d'éviter complètement le combat.

Le groupe a besoin d'un guetteur ou d'un volontaire pour un tour de garde. Un magicien équipé avec des sorts comme *clairaudience*, *clairvoyance*, *pressentissement* et *œil de magicien* fait un excellent guetteur. Il peut aussi servir au groupe d'officier de communication en combat, suivant les actions de ses compagnons, celles de l'ennemi et étant alerté si ses compagnons ont besoin d'aide.

Le groupe a besoin d'un espion. Le magicien qui connaît divers sorts de reconnaissance fait un espion parfait, soit en agissant lui-même (auquel cas il doit s'assurer que ses chances d'être découvert sont minces, comme il n'a pas d'armure), soit conjointement avec un compagnon qui peut lui servir de garde du corps. A la différence des roublards et des personnages *invisibles*, qui sont aussi de bons candidats pour des missions d'espionnage, un magicien qui utilise *clairaudience*, *ESP* et d'autres sorts similaires peut obtenir beaucoup de renseignements à des distances relativement sûres.

Sorts spéciaux

Les sorts spéciaux sont ceux qui ont une utilité limitée en combat. Ils ne protègent pas, ne font pas de dégâts ou ne révèlent pas de renseignements. De tels sorts aident le groupe des façons suivantes :

- En réparant (*réparation*).
- En marquant des possessions personnelles (*signature magique*).
- En changeant les apparences (*apparence altérée et or des fous*).
- En créant divers effets illusoires (*mur illusoire et création mineure*).

Bien que presque toutes les Écoles aient leur part de sorts spéciaux, l'École d'Illusion en a un surplus — une raison pour laquelle beaucoup considèrent que l'illusionniste est le spécialiste le moins utile en combat.

Ceci ne veut pas dire que les sorts spéciaux sont d'une totale inutilité sur un champ de bataille. Comme avec tous les types de magie, des magiciens malins trouveront immanquablement diverses utilisations pour des sorts spéciaux. Par exemple, le sort spécial *lumières dansantes* ne provoque pas la cécité ni ne fait de dégâts, mais lancé au bon moment, on peut l'utiliser pour distraire un adversaire, le rendant momentanément incapable d'attaquer. En général, les sorts spéciaux sont toutefois les pires choix pour un magicien qui prévoit du combat.

Un lot de sorts

Dans les exemples ci-dessus, nous avons suggéré un certain nombre de situations où il est plus avantageux pour le magicien de s'armer avec un arsenal de sorts d'une catégorie particulière. Dans certaines situations, il vaudrait pourtant mieux qu'un magicien s'arme avec quelques sorts de chaque catégorie. Voici quelques exemples :

Le groupe commence une nouvelle aventure. Quand il s'embarque pour une nouvelle aventure ou un nouvel épisode d'une campagne en cours, il est peu probable que le groupe connaîtra exactement les obstacles ou les dangers auxquels il devra faire face. Dans ces cas-là, un magicien équipé d'un lot de sorts Défensifs, Offensifs, de Reconnaissance et Spéciaux sera capable de gérer diverses situations. Au fur et à mesure que l'aventure progresse et que le groupe accumule plus de renseignements, le magicien peut ajuster son lot de sorts en conséquence, peut-être en se concentrant sur des sorts Défensifs ou de Reconnaissance selon ce que dicte la situation.

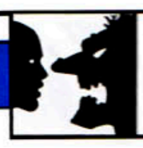
Le groupe n'a qu'un seul magicien. Dans ce cas, le groupe pourrait devoir compter sur le magicien pour assumer divers rôles, par exemple, on pourrait attendre de lui qu'il donne de la protection magique au groupe (ce qui requiert des sorts Défensifs) ou qu'il déniche des renseignements sur ses adversaires (ce qui requiert des sorts de Reconnaissance). Bien sûr, plus le magicien endosse de responsabilités, moins il peut être efficace dans chacune d'elles, mais quelques fois une telle situation est inévitable.

Le groupe a un grand nombre de personnages puissants dans diverses classes. Plus un groupe a de pouvoir à sa disposition, et plus ce pouvoir est dispersé parmi un grand nombre de personnages, moins ils dépendront d'un quelconque membre du groupe. Dans ce cas, l'arsenal de sorts d'un magicien n'est pas aussi crucial. Si le groupe a un certain nombre de combattants puissants pour les actions offensives et défensives (ainsi qu'un ou deux combattants en plus pour servir de gardes du corps au magicien), quelques roublards comme espions et un objet magique divinatoire, il n'est pas vital pour un magicien de se concentrer exclusivement sur des sorts Défensifs, Offensifs et de Reconnaissance.

Le magicien n'a pas le choix. Si le magicien commence juste sa carrière, il n'a probablement pas beaucoup de sorts dans son livre de sorts. De même, s'il n'a que des sorts défensifs dans son livre de sorts, il ne peut évidemment pas choisir dans les diverses catégories.

Restriction de l'armement

Les magiciens sont sévèrement limités dans les armes qu'ils peuvent utili-



ser. Très peu, sinon rien, de leur entraînement officiel est consacré au combat, et ils sont d'habitude incapables de consacrer le temps et les efforts nécessaires à la maîtrise de tels talents. Par conséquent, les choix de leurs armes sont restreints à celles qu'il est le plus simple d'apprendre et d'utiliser. En règle générale, le MD doit limiter les magiciens aux armes suivantes :

Sarbacane
- Aiguille
- Fléchette barbelée

Dague ou coutelas
Fléchette
Couteau
Bâton
Fronde
- Bille
- Pierre

Lance-pierres

Ces restrictions s'appliquent aussi aux armes magiques de types similaires. Par exemple, tout comme on empêche un magicien d'utiliser une épée à deux mains, on lui interdit d'utiliser une *épée à deux mains +1*.

Dans certaines situations, le MD peut autoriser un magicien à utiliser une arme autre que celles notées ci-dessus. On l'avertit toutefois de faire des exceptions aux restrictions d'armement du magicien avec prudence, afin d'éviter de déséquilibrer le jeu et de violer la nature spéciale du magicien.

Voici quelques situations où le MD pourrait décider de faire des exceptions aux restrictions d'armement des magiciens :

Le profil du magicien autorise des armes différentes. Le profil d'anagakok autorise par exemple les tridents et les harpons, tandis que celui d'ensorceleuse amazone autorise les lances de fantassin et les arcs longs. Si le MD donne la permission aux joueurs de choisir l'un de ces profils, ou un autre profil avec des armes autres que celles notées ci-dessus, il doit aussi leur permettre d'utiliser les armes du profil. Pourtant le MD a le droit d'interdire l'usage de n'importe quelle arme, s'il décide que les harpons ne sont pas disponibles dans son monde de campagne, alors même un anagakok ne peut les utiliser.

L'enseignement de l'utilisation d'une arme particulière faisait partie de l'entraînement du magicien. Tout comme certains profils autorisent certaines armes, certaines cultures pourraient exiger de tous leurs citoyens qu'ils maîtrisent certaines armes. Un culture guerrière pourrait par exemple insister pour que tous ses citoyens masculins s'entraînent à l'utilisation d'épées et de lances de fantassin, et les magiciens ne seraient pas exclus.

Il faut que le joueur dresse ces types de détails sur les antécédents de son personnage au début de la carrière de ce dernier, on ne peut pas les amener subitement dans le jeu, au milieu d'une campagne ("Est-ce que j'aurais oublié de préciser que le père de mon personnage l'a entraîné à manier un gourdin ?"). Comme toujours, le MD peut opposer son veto à toute suggestion sur les origines d'un personnage qu'il considère inacceptable dans sa campagne.



Chapitre 6 : Lancer des sorts dans des conditions inhabituelles

Les aventures d'un magicien peuvent l'emmener dans toutes sortes d'endroits exotiques. Mais s'il se trouve en train de combattre des ennemis sous la surface de l'océan ou s'il est en train d'explorer un lieu mystérieux dans un autre plan d'existence, il découvrira que ses sorts fonctionnent un peu différemment que d'habitude. Ce chapitre explique les différences.

Les capacités pour lancer des sorts peuvent être affectées par des changements sensoriels, comme une perte temporaire de la vision, une capacité de parole ou de mouvement diminuée. Nous discuterons dans ce chapitre de ces problèmes, ainsi que de la façon dont les sorts d'un magicien sont affectés quand on les lance dans des conditions moindres qu'optimales, et de la manière dont le magicien pourrait compenser ces différences.

Lancer des sorts sous l'eau

En supposant que le magicien puisse trouver un moyen de respirer sous l'eau pour des périodes prolongées (comme une potion ou un sort de *respiration aquatique*), la plupart de ses sorts fonctionneront normalement sous l'eau, avec des temps d'incantation, des portées, des éléments et des effets identiques. Il y a toutefois un certain nombre d'exceptions détaillées ci-dessous. Plutôt que d'être déçu par ces changements, le magicien avisé les étudiera avec soin et les utilisera à son avantage.

Les sorts inefficaces sous l'eau

Les sorts suivants ne peuvent pas être lancés ou ne fonctionneront pas sous l'eau. Tous les sorts viennent du *Manuel des Joueurs* sauf ceux marqués NS (pour Nouveau Sort) qu'on trouve au Chapitre 8 de ce livre.

Les sorts marqués d'un astérisque (*) fonctionneront normalement quand on les lancera dans les limites d'un sort de *bulle d'air*.

1er niveau
*Altération des feux naturels**
*Mains brûlantes**
Monture
*Mur de brouillard**
*Saut**

2ème niveau
*Brume mortelle**
Conjuration d'un essaim
*Pyrotechnie**
*Sphère enflammée**
*Vent de murmures**

3ème niveau
Boule de feu
*Calligraphie illusoire**
*Flèche enflammée**
Minuscules météores de Melf
Mur de vent
Rafale

4ème niveau
Aura de feu (NS)
*Bouclier de feu** (seule la version bouclier de feu de ce sort est interdite, la version bouclier glacial fonctionne normalement)
*Brouillard dense**
Charme de feu
*Cri**
Mur de feu
Piège de feu
Souffle (NS)

5ème niveau
Distorsion des distances
*Nuage Mortel**

6ème niveau
Abaissement des eaux
*Brume mortelle**
Contrôle du climat
*Garde et défense**

7ème niveau
Boule de feu à retardement

8ème niveau
Nuage incendiaire

9ème niveau
Nuée de météores

Les sorts modifiés quand on les lance sous l'eau

Les sorts suivants sont altérés comme c'est décrit quand on les lance sous l'eau. Tous les sorts viennent du *Manuel des Joueurs*, sauf ceux marqués NS (pour Nouveau Sort) qu'on trouve au Chapitre 8 de ce livre.

1er niveau

Orbe chromatique (NS) : Les effets de *chaleur*, *feu* et *nuage puant* ne sont pas disponibles sous l'eau.

2ème niveau

Couteau de glace (NS) : A cause de la résistance de l'eau, un *couteau de glace* qu'on lance sous l'eau ne peut frapper que des cibles dans les 10 mètres. Il fait un maximum de 1-4 points de dégâts.

Filtre (NS) : Au lieu de filtrer les vapeurs, *filtre* élimine les poisons de l'eau.

Flèche acide de Melf : L'acide de cette flèche ne dure qu'un round avant d'être emporté par l'eau environnante.

3ème niveau

Conjuration de monstres I : Seules les créatures qui peuvent respirer et opérer normalement sous l'eau peuvent être convoquées (s'il est disponible, le MD doit utiliser le tableau approprié de conjuration de monstres aquatiques du *Bestiaire Monstrueux*).

Éclair : Au lieu d'un trait, la décharge électrique prend la forme d'une sphère de 20 mètres de rayon, qui se centre sur le point où l'éclair aurait dû aller si on avait lancé le sort en surface. Tous ceux qui sont pris dans la sphère subissent 1d6 points de dégâts par niveau du jeteur ; les dégâts maximums sont de 10-60 (10d6) points. Un jet de sauvegarde réussi diminue ces dégâts de moitié (arrondis à l'inférieur).

Monture fantôme : Une *monture fantôme* créée sous l'eau est un hippocampe avec

un corps noir et des écailles gris argenté. Ces montures n'obtiennent pas les capacités spéciales de déplacement ou de vol des *montures fantômes* ordinaires, mais elles gagnent une vitesse de déplacement de 4 par niveau du jeteur (jusqu'à une vitesse maximum de 48). Sinon, elles sont identiques à la monture créée par le sort.

Vol : Ce sort permet au sujet de nager sans efforts à n'importe quelle profondeur et dans n'importe quelle direction, même si le sujet est encombré ou normalement trop lourd pour flotter. La vitesse maximum est 9.

4ème niveau

Conjuration de monstres II : Seules les créatures qui peuvent respirer et opérer normalement sous l'eau peuvent être convoquées (s'il est disponible, le MD doit utiliser le tableau approprié de conjuration de monstres aquatiques du *Bestiaire Monstrueux*).

Mur de glace : On peut former un *mur de glace* sous l'eau, mais il flotte immédiatement vers la surface et tangue sur l'eau comme un morceau de banquise. Ceci rend les versions de *plan de glace* et *d'hémisphère* inutiles. La variante *plaque de glace* de ce sort ne fait pas de dégâts sous l'eau.

Tempête glaciale : Les grêlons créés par ce sort seront aussi grands que d'habitude, mais leur force de gravité est énormément réduite, ne faisant que 1-10 points de dégâts avant de flotter vers la surface. La variante de neige dense de ce sort est inutile sous l'eau, puisque toute la neige dense fond dès qu'elle est créée.

5ème niveau

Conjuration d'un élémental : On ne peut pas conjurer des élémentaux d'air et de feu sous l'eau. Les élémentaux de terre doivent rester au fond de la mer, du lac ou de la rivière d'où ils ont été conjurés. Bien qu'incapables de quitter le fond, ils peuvent quand même attaquer des créatures ou assaillir des constructions sises sur le fond de l'eau. On peut conjurer des élémentaux d'eau normalement.

Conjuration de monstres III : Seules les créatures qui peuvent respirer et opérer normalement sous l'eau peuvent être convoquées (s'il est disponible, le MD doit utiliser le tableau approprié de conjuration de monstres aquatiques du *Bestiaire Monstrueux*).

Transformation de la pierre en boue : Ce sort fonctionne sous l'eau comme ailleurs, sauf que la boue se dissipe immédiatement. Si on le lance au fond de l'océan (ou au fond de tout autre étendue d'eau), seules des créatures extrêmement lourdes qui sont incapables de nager risquent de se noyer dans la boue.

6ème niveau

Chaîne d'éclairs : Sous l'eau, il se comporte comme un *éclair* de deux fois la taille normale (soit un éclair fourchu de 6 mètres de large et de 24 mètres de long, ou un éclair simple de 3 mètres de large et de 48 mètres de long). Il ne frappe cependant qu'un seul objet et ne fait que 1d6 points de dégâts pour chaque niveau du jeteur (se protéger contre les sorts pour la moitié des dégâts). Il ne s'arquera pas vers d'autres cibles.

Conjuration d'animaux : Seules les créatures qui peuvent respirer et opérer normalement sous l'eau peuvent être conjurées.

Conjuration de monstres IV : Seules les créatures qui peuvent respirer et opérer normalement sous l'eau peuvent être convoquées (s'il est disponible, le MD doit utiliser le tableau approprié de conjuration de monstres aquatiques du *Bestiaire Monstreux*).

Séparation des eaux : Ce sort peut être utilisé pour former un tunnel, pas plus large que 3 mètres de diamètre, dans des zones remplies d'eau. Le tunnel contient de l'air qui permet aux créatures à l'intérieur de respirer.

Sphère glaciale d'Otiluke : La version *globe gelé* de ce sort peut être extrêmement dangereuse pour le jeteur quand on la lance sous l'eau. Le globe de matière glacée au zéro absolu gèlera instantanément l'eau autour du jeteur en un bloc de glace de 1,35 mètres cube par niveau du jeteur. Le magicien emprisonné flottera immédiatement vers la surface. A moins qu'il ne reçoive de l'aide ou ne soit capable de se libérer seul, il commencera immédiatement à étouffer.

Transmutation de l'eau en poussière : Jeter ce sort sous l'eau provoque un "trou" dans une zone au préalable remplie d'eau. La taille du "trou" fait jusqu'à 27 litres par niveau du jeteur. En supposant qu'il y a suffisamment d'eau aux alentours, c'est-à-dire qu'on n'a pas lancé le sort près de la surface, l'eau non affectée va déferler dans le "trou" et faire 1 point de dégâts par niveau du jeteur à toutes les personnes qui s'y trouvent (pas de jet de sauvegarde).

7ème niveau

Conjuration de monstres V : Seules les créatures qui peuvent respirer et opérer normalement sous l'eau peuvent être convoquées (s'il est disponible, le MD doit utiliser le tableau approprié de conjuration de monstres aquatiques du *Bestiaire Monstrueux*).

Manoir somptueux de Mordenkainen : Au choix du jeteur, le manoir peut être rempli d'eau, ou le flux d'eau peut être empêché, laissant l'intérieur du manoir net et sec.

8ème niveau

Conjuration de monstres VI : Seules les créatures qui peuvent respirer et opérer normalement sous l'eau peuvent être convoquées (s'il est disponible, le MD doit utiliser le tableau approprié de conjuration de monstres aquatiques du *Bestiaire Monstrueux*).




Ensevelissement : Ce sort place le sujet à un nombre de mètres précis sous le fond d'un lac, d'un océan ou d'une mer. La magie de l'ensevelissement va rayonner au travers de l'eau jusqu'à la surface.

9ème niveau

Conjuration de monstres VII : Seules les créatures qui peuvent respirer et opérer normalement sous l'eau peuvent être convoquées (s'il est disponible, le MD doit utiliser le tableau approprié de conjuration de monstres aquatiques du *Bestiaire Monstrueux*).

Lancer des sorts dans d'autres plans

Comme c'est décrit en page 152 du *Guide du Maître*, le monde de jeu d'AD&D® consiste en plusieurs plans d'existence hormis le familier Plan Primaire. Tout comme les lois physiques fonctionnent différemment dans ces plans, il en va de même pour les effets de magie et les façons de lancer les sorts. On donne ci-dessous de grandes lignes pour utiliser la magie des magiciens dans les divers plans.

Les Plans Éthérés

Voici du point de vue du magicien les caractéristiques clés des Plans Éthérés :

• Le temps se déroule 10 fois moins vite que sur le Plan Primaire. Par exemple, à chaque fois qu'il se passe 10 tours sur les Plans Éthérés, il ne s'en passe qu'un sur le Plan Primaire. Donc, le temps subjectif d'un magicien pour mémoriser et lancer un sort est 10 fois plus long que le temps réel requis.

• La purée de pois de matière éthérée limite la vision nette à 100 mètres environ.

• A cause de la nature semi-solide de la matière éthérée, la victime peut facilement contourner des sorts qui créent des effets de rétention, comme *toile d'araignée* et *mur de pierre*, il faut seulement qu'elle dégage la matière éthérée. Les sorts emprisonnant qui font des dégâts sont également faciles à contourner mais font tout de même des dégâts à la victime.

Les Écoles de magie sont affectées comme suit :

Abjuration : Les sorts du 5ème niveau et plus ne fonctionneront pas.

Altération : Tous les sorts de cette École fonctionnent normalement et sont sujets aux lois spéciales des Plans Éthérés.

Conjuration/Convocation : On ne peut pas convoquer des entités du Plan Primaire, Astral et des Plans Extérieurs. *Coffre secret de Léomund* place le coffret conjuré dans un endroit du Plan Éthéré différent de celui du jeteur.

Divination : Ces sorts ne fonctionnent que si le magicien est dans la zone entre le Plan Primaire et les Plans Éthérés (qu'on appelle le Plan Frontière) et lance des sorts dans l'un des plans adjacents. Par exemple, *détection de la magie* ne fonctionnera pas dans le Plan Éthéré, mais il fonctionnera normalement si on le lance depuis le Plan Frontière vers les Plans Éthérés. Par contre, *contact avec un autre plan* fonctionne partout dans les Plans Éthérés.

Enchantement/Charme : Tous les sorts de cette École fonctionnent normalement et sont sujets aux lois spéciales des Plans Éthérés.

Invocation/Évocation : Tous les sorts de cette École fonctionnent normalement et sont sujets aux lois spéciales des Plans Éthérés, sauf que les matériaux créés par les sorts d'Évocation sont faits de matière éthérée et en ont les propriétés. Par exemple, *main impérieuse de Bigby* ne stoppera pas un adversaire.

Illusion/Fantasme : Tous les sorts de cette École fonctionnent normalement et sont sujets aux lois spéciales des Plans Éthérés. Cependant, les images et les objets illusoires ne disparaissent pas à la fin du sort, ou quand le magicien cesse de se concentrer ou quand on touche l'illusion. Au lieu de cela, les objets s'effacent petit à petit. *Invisibilité, changement d'apparence* et *terreur* ne sont pas sujets à l'effacement et fonctionnent normalement.

Nécromancie : Tous les sorts de cette École fonctionnent normalement et sont sujets aux lois spéciales des Plans Éthérés.

Objets magiques : Les bonus des armes sont diminués de un pour les jets d'attaques et de dégâts (un *épée +2* devient en fait une *épée +1*). On diminue de même les armures et les objets protecteurs d'un plus. Les objets magiques qui reproduisent des types précis de sorts fonctionnent avec les mêmes restrictions que celles décrites ci-dessus.

Les Plans Intérieurs

Voici du point de vue du magicien les caractéristiques clés des Plans Intérieurs :

• On peut ajuster les sorts qui reposent sur des forces élémentaires pour affecter d'autres types d'élémentaux, quoi qu'il faille rechercher chaque ajustement séparément. Par exemple, un sort qui affecte l'eau peut être utilisé pour affecter la terre et le feu de manière identique, de telle sorte qu'un *mur d'eau* puisse apparaître ou qu'on puisse lancer *création d'air*. Pour déterminer si un sort ajusté peut être lancé, le magicien doit lancer les dés sous son Intelligence, comme s'il apprenait un nouveau sort. Si le jet échoue, le magicien ne peut pas faire d'autre tentative pendant un jour complet (comme on le mesure sur le Plan Primaire). On ne peut utiliser ces sorts ajustés que dans les Plans Intérieurs.

• Les sorts ajustés ne s'appliquent que lorsqu'on ajuste un sort élémentaire à un autre. Les énergies positives et négatives ne sont pas possibles. Un magicien ne peut pas créer par exemple un *mur d'énergie négative*.

• Dans le Plan du Feu, tous les matériaux créés par les sorts (comme l'eau et la glace) sont immédiatement affectés par une chaleur extrême. Par exemple, la glace créée par *tempête glaciale* fond aussitôt.

• Dans le Plan de l'Eau, les sorts sont affectés comme c'est décrit dans la section *Lancer des sorts sous l'eau*, ci-dessus.

• Dans les plans d'Énergie, la matière

créée par les sorts est détruite un round après sa création. Les sorts qui font des dégâts variables font toujours la somme maximum de dégâts dans le Plan Positif et la somme minimum dans le Plan Négatif. Les sorts qui font des dégâts sur une période de plusieurs rounds ne fonctionnent que pendant un round.

Les Écoles de magie sont affectées comme suit :

Abjuration : Tous les sorts de cette École fonctionnent normalement et sont sujets aux lois spéciales des Plans Intérieurs, sauf quand c'est noté dans la description du sort. Les sorts qui affectent des créatures extra-dimensionnelles *n'affectent pas* des créatures natives des Plans Intérieurs. Quand on active *coquille anti-magique* dans les Plans Intérieurs, toutes les protections magiques sont retirées depuis l'intérieur de la sphère, y compris celles dont l'utilisateur peut avoir besoin pour survivre dans ce plan.

Altération : Ces sorts ont le plus de chance d'être ajustés comme c'est décrit plus haut. Un sort *d'abaissement des eaux* peut par exemple être ajusté en *abaissement du feu* dans le Plan du Feu, et on pourrait ajuster *bulle d'air* en *bulle de feu*.

Voici quelques cas spéciaux :

- *Transformation de la pierre en boue peut fonctionner comme une transformation d'un élément en para-élément* ; la terre devient de la vase ou du magma, le feu devient du magma ou de la fumée, l'air devient de la fumée ou de la glace et l'eau devient de la glace ou de la vase. Il faut rechercher chaque type de transmutation séparément.
- *On peut ajuster transmutation de l'eau en poussière en transformation d'élément en quasi-élément négatif* ; l'eau élémentaire devient du sel, l'air devient du vide, le feu devient de la cendre et la terre devient de la poussière.
- *Projection astrale* ne fonctionnera *pas* dans les Plans Intérieurs.

Conjuration/Convocation : D'habitude, les sorts qui convoquent un type particulier d'élémental ne convoquent cet être que dans son plan natif. Ces sorts ne garantissent pas le contrôle de l'élémental convoqué, mais celui-ci n'est pas immédiatement hostile envers le jeteur.

Les sorts qui convoquent des animaux, des monstres ou d'autres créatures du Plan Primaire convoquent à la place les versions élémentaires de ces créatures. Les créatures élémentaires ont la même apparence et les mêmes capacités que leurs doubles du Plan Primaire, mais sont des élémentaux de ce type qu'on trouve dans ce Plan Intérieur (sauf que le Plan Positif et le Plan Négatif n'ont pas de types d'élémentaux).

Les sorts qui contactent des êtres dans le Plan Astral et dans les Plans Extérieurs ne fonctionnent pas dans les Plans Intérieurs.

Divination : Ces sorts fonctionnent normalement. Ceux qui font appel à une entité ne fonctionnent que si cette dernière est native des Plans Intérieurs ou des Plans Éthérés.

Enchantement/Charme : Ces sorts fonctionnent normalement. Les sorts *immobilisation des personnes* et *charme* ne marchent que sur des élémentaux humanoïdes.

Illusion/Fantasme : Ces sorts fonctionnent normalement.

Invocation/Évocation : D'habitude, les sorts d'Invocation ne fonctionnent que si le domaine de la créature se trouve sur le même Plan que le magicien. Les sorts d'Évocation qui se chargent des forces élémentaires peuvent être ajustés pour faire appel à n'importe quelle force élémentaire. Ils comprennent les sorts qui créent des objets de feu, de foudre, de glace (mais pas de froid), de vents, de nuages, de brume et de flammes. Par exemple, on peut ajuster une *boule de feu* en une *boule de foudre* ou une *boule d'air*. Dans tous les cas, la portée et les dégâts restent les mêmes. Notez qu'on ne peut pas ajuster des sorts comme *cône de froid* et *mur de fer* puisqu'ils n'ont pas de base élémentaire réelle.

Nécromancie : Les sorts nécromantiques favorables rendent des points de vie, des capacités, des niveaux ou la vie. Les sorts nécromantiques nuisibles privent les victimes de ces choses. Les sorts nécromantiques favorables ne fonctionneront pas dans le Plan Négatif, tandis que les sorts nuisibles réussiront automatiquement et feront les dégâts maximums. Les sorts favorables rendent le nombre minimum de pv dans les Plans Quasi-Négatifs, et ceux qui requièrent un jet de sauvegarde ou qui sont basés sur la Constitution échouent automatiquement ; les sorts nuisibles réussissent automatiquement et font le maximum de dégâts. Les sorts favorables réussissent automatiquement et fonctionnent à leur capacité maximum dans les Plans Quasi-Positifs ; les sorts nuisibles font le minimum de dégâts et les jets de sauvegarde de 2 ou plus réussissent automatiquement contre ces sorts. Les sorts favorables réussissent automatiquement sur le Plan Positif et fonctionnent au maximum de leurs capacités ; les sorts nuisibles échouent automatiquement.

Objets magiques : Les bonus des armes sont diminués de deux pour les jets d'attaques et de dégâts (une *épée +3* devient en fait une *épée +1*). Des exceptions comprennent celles avec des bonus contre des créatures élémentaires particulières et celles qui tirent leur pouvoir des Plans Élémentaires, comme les épées qui absorbent l'énergie. On diminue de même les armures et les objets protecteurs de deux plus. Les objets magiques qui reproduisent des types précis de sorts fonctionnent avec les mêmes restrictions que celles décrites ci-dessus.

Le Plan Astral

Voici du point de vue du magicien les caractéristiques clés du Plan Astral :

- Les objets ou la matière crées par des sorts sont affectés par l'environnement en apesanteur du plan. Par exemple, l'eau prend la forme de boules circulaires ; quand on les touche, ces boules coulent sur une victime en un léger film. Les liquides qui font des dégâts comme l'acide font deux fois leurs dégâts ordinaires, et les victimes recouvertes du film liquide ne peuvent pas parler sans

laisser le liquide pénétrer dans leurs poumons et les noyer en 1-4 rounds. Les victimes recouvertes de liquide ne peuvent pas utiliser de sorts avec des éléments verbaux (à moins qu'elles ne soient sous l'effet de *respiration aquatique*, ou bien d'un sort ou d'un objet similaire qui leur permet de respirer sous l'eau). On peut ôter le liquide par un essuyage intensif, en entrant dans un plan où la gravité existe ou en faisant tourner la victime suffisamment vite pour débarrasser son corps du liquide.

Les feux brûlent en flammes circulaires sans consumer leurs sources de carburant. *Mur de pierre* et tous les autres sorts de *mur*, de même que les autres sorts qui créent des surfaces, engendrent des sphères creuses avec des rayons de 3 mètres plus 75 centimètres par niveau du jeteur de sort, sans tenir compte de la zone d'effet inscrite. La température est mal conduite dans le Plan Astral, donc les sorts qui génèrent de la chaleur et du froid n'affectent pas ceux qui sont hors de la zone du sort.

- Un magicien ne peut pas bouger ou esquiver quand il lance des sorts ; s'il est déjà en train de bouger, il doit continuer de se déplacer à la même vitesse et dans la même direction que le round précédant afin de lancer le sort.
- Les sorts qui requièrent l'accès aux Plans Éthérés ou Intérieurs ne fonctionneront pas.

Les Écoles de magie sont affectées comme suit :

Abjuration : Ces sorts fonctionnent normalement, sauf qu'ils ne peuvent pas affecter la matière même du Plan Astral ; on ne peut pas dissiper le plan ou le contenir. *Dissipation de la magie* affecte les voyageurs en *projection astrale* en les renvoyant dans leur corps d'origine ; cela n'a pas d'effet s'il est lancé contre le plan ou contre des cordes d'argent.

Altération : Les sorts d'Altération comme *évanouissement* et *corde enchantée*, qui contactent les Plans Éthérés ou Intérieurs, ou qui utilisent l'espace extradimensionnel, ne fonctionneront pas.

Les objets animés par des sorts d'Altération ont 0 en Intelligence pour le déplacement, mais ils peuvent attaquer les créatures qui leur sont adjacentes. Les sorts qui modifient le déplacement ne fonctionnent que dans des situations où ce déplacement est permis dans le Plan Astral. Par exemple, *vol* ne fonctionne que dans des boules d'air, *saut* ne fonctionne que si le sujet peut se pousser contre des objets solides et *lenteur* et *hâte* n'affectent que le déplacement musculaire (ayant de ce fait un effet sur le combat) mais n'ont pas d'effet sur le déplacement de concentration mentale.

Les sorts d'Altération qui contrôlent ou modifient des conditions ne fonctionnent que si les conditions existent déjà ; les magiciens ne peuvent pas donner vie à ces conditions.

Conjuration/Convocation : Les sorts du 5ème niveau ou plus de Conjuration/Convocation ne fonctionnent pas à moins qu'ils ne soient liés à de la magie d'Abjuration (un sort qui, par exemple, appartient aux deux Écoles d'Abjuration et de Conjuration). Les tours mineurs de Convocation ne fonctionneront pas mais ceux de Conjuration marcheront. Les sorts qui font appel à l'intervention directe d'une entité ne marcheront pas à moins que cette entité soit native du Plan Astral.

Enchantement/Charme : Les sorts ne peuvent pas faire naître des créatures d'autres plans. Les sorts qui manipulent ou créent un espace extradimensionnel dans le Plan Astral , comme *poches profondes*, ne fonctionnent pas.

Divination : Du fait de la magie inhérente au Plan Astral, *détection de la magie* fait rayonner de magie tout le Plan Astral ; il y a seulement 5 % de chance de détecter un rayonnement magique précis dans cet environnement.

Des sorts comme *vision véritable* ou des objets comme une *gemme de vision* dévoilent la nature totalement infinie du Plan Astral, une expérience qui peut accabler l'observateur. La chance d'être accablé est de 100 % moins 5 % par niveau de l'observateur. Ceux qui sont accablés sont immobilisés pour la durée du sort ou pendant 1-6 tours s'ils regardent au travers d'un objet.

Illusion/Fantasme : Les sorts d'Illusion et de Fantasme avec des éléments illusoires fonctionnent normalement, mais les sorts de Fantasme sans éléments illusoires ne fonctionneront pas. Par exemple, *monture fantôme* ne fonctionnera pas parce que le sort n'a pas d'élément illusoire, mais on peut lancer *force fantasmatique* puisqu'il a un élément illusoire.

Invocation/Évocation : Ces sorts fonctionnent normalement, sauf ceux modifiés par les lois physiques du Plan Astral (voir ci-dessus les effets d'un environnement en apesanteur). Les sorts créés par l'archimage Bigby fonctionnent différemment quand on les lance sur des créatures qui se déplacent par concentration mentale (ceux qui se déplacent physiquement, tels qu'en se poussant contre des objets, sont affectés normalement).

Main d'interposition : Ceux qui sont d'une Intelligence moindre que celle du jeteur sont stoppés, les autres voient leur déplacement ralenti de 50 %.

Main impérieuse : Si le jeteur a une Intelligence supérieure à celle de la créature affectée, il en contrôle la vitesse et la direction. Si la créature a une Intelligence égale ou supérieure à celle du jeteur, il n'y a pas de déplacement.

Poigne de fer : Celui-ci fonctionne comme *main d'interposition* si l'Intelligence du jeteur est inférieure ou égale à celle de la victime, mais il rejette la victime comme une *main impérieuse* avec une force doublée si le jeteur a une Intelligence supérieure.

Poing serré et *main broyante* fonctionnent normalement.

Nécromancie : Ces sorts fonctionnent normalement. Pourtant, un *clone* créé dans le Plan Astral prend 1.000 années pour grandir contre chaque journée qu'il prendrait pour grandir dans le Plan Primaire. Donc si un *clone* avait

besoin de deux mois pour grandir dans le Plan Primaire, il lui faudrait 60.000 ans pour grandir dans le Plan Astral.

Objets magiques : Les bonus des armes sont diminués de un pour leurs jets d'attaques et de dégâts (une *épée +2* devient en fait une *épée +1*). Les exceptions comprennent celles avec des bonus contre des créatures astrales. On diminue de même les armures et les objets protecteurs d'un plus. Les objets magiques qui reproduisent des types précis de sorts fonctionnent avec les mêmes restrictions que celles décrites ci-dessus.

Les potions normales dans des fioles normales ont la viscosité du sirop et tendent à coller aux parois de la fiole ; il faut 1-4 rounds pour consommer de telles potions, avec une chance de 5 % que le buveur s'étouffe (aucun dégât, mais le buveur perd les effets de la potion). Boire des potions depuis des gourdes ou des flacons souples évite ce problème et permet une consommation normale.

Les objets magiques qui pénètrent dans l'espace extradimensionnel ou les Plans Éthérés ou Intérieurs ne fonctionnent pas dans le Plan Astral, ni les objets qui font appel aux pouvoirs de ces plans.

Les Plans Extérieurs

Voici du point de vue du magicien les caractéristiques clés des Plans Extérieurs :

- Les sorts qui requièrent l'accès aux pouvoirs et aux créatures des Plans Intérieurs et des Plans Primaires ne fonctionnent pas (à moins qu'il en soit noté autrement ci-dessous).
- Les tours mineurs ne fonctionneront pas.
- Les créatures et les phénomènes natifs des Plans Extérieurs ne sont pas affectés par les sorts du Plan Primaire qui convoquent, communiquent, contrôlent ou empêchent l'entrée. Il existe des sorts comparables pour chaque plan, mais il faut que le magicien les apprenne dans ce plan ; *croissance animale* pour des animaux des Champs-Élysées est un exemple. On ne les considère pas comme des modifications de sorts existants, mais comme des sorts tout à fait différents.

Les Écoles de magie sont affectées comme suit :

Abjuration : Ces sorts sont inutiles contre des êtres natifs du plan où se trouve le magicien (par exemple, *protection contre le mal* n'a aucun effet sur les occupants mauvais des Neuf Enfers). Pourtant, *dissipation de la magie* interrompt les sorts lancés par des créatures natives des Plans Extérieurs.

Altération : Les Plans du Chaos (des Grands Terrains de Chasse au Tartare y compris) ont un effet aléatoire sur les sorts d'Altération qui créent de la matière (comme *nuage de brouillard*) ou qui lui donnent d'autres formes (les divers sorts de *métamorphose*). Les chances d'un effet aléatoire dépendent du plan (voir le Tableau 10).

Tableau 10 : Chances d'effets aléatoires dans les Plans Extérieurs pour les sorts d'Altération.

Plan	Chance d'un effet aléatoire
Grands Terrains de Chasse	20 %
Tartare	20 %
Olympe	40 %
Abysses	40 %
Gladsheim	60 %
Pandémonium	60 %
Les Limbes	80 %

La matière créée sujette à un effet aléatoire voit son apparence altérée ; par exemple, un *nuage de brouillard* pourrait être de couleur bleue ou étincelant comme des diamants. Le changement n'affecte pas les propriétés de la matière. Le MD détermine la nature du changement.

L'effet aléatoire d'un sort qui altère la forme de la matière est le non-fonctionnement complet du sort, ou le fait que le sort puisse fonctionner de manière inattendue. Lancez 1d100 sur le Tableau 11 si on indique un tel effet aléatoire.

Tableau 11 : Effets aléatoires des formes altérées dans les Plans Extérieurs.

d100	Effet
1-10	La cible ne change pas d'apparence ou de propriétés.
11-30	La cible change d'apparence (au choix du MD), mais conserve toutes ses propriétés originelles.
31-50	La cible ne change pas d'apparence, mais gagne les propriétés de la nouvelle forme.
51-70	La cible se change pour ressembler à un objet ou une créature proche pris au hasard, mais conserve les capacités de sa forme originelle.
71-90	La cible se change pour ressembler à un objet ou une créature proche pris au hasard, et gagne les capacités de cet objet ou de cette créature.
91-00	La cible change de forme et fonctionne comme quelque chose qui n'est pas dans les environs immédiats (on encourage les MD à être diaboliques).

Conjuration/Convocation : On ne peut pas convoquer les êtres non natifs de ces plans à moins qu'ils ne soient dans des plans ou des couches planaires adjacentes. On peut faire appel aux créatures natives du plan, mais elles ne sont pas contrôlées par le magicien ; il faut négocier toute tâche donnée à ces créatures. Les sorts protecteurs qui sont efficaces sur le Plan Primaire ne fonctionnent pas contre les créatures natives de ces plans.

Familier fera venir un diablotin, un quasit, un lutin ou un pseudo-dragon. Le MD est libre d'ajouter d'autres candidats qui conviennent ou de modifier l'apparence (mais pas les capacités) de ces familiers.

Enchantement/Charme : Les sorts dirigés vers des créatures précises (com-




me *charme-personnes*) ne fonctionneront pas contre leurs équivalents des Plans Extérieurs. On ne peut accéder à des plans autres que celui occupé par le jeteur, quoiqu'on puisse accéder à l'espace extradimensionnel (donc des sorts comme *poches profondes* fonctionnent normalement, mais pas des sorts comme *parcours de l'ombre*).

Réceptacle magique ou tout sort similaire qui laisse le sort originel du jeteur inoccupé crée le risque que ce sort se trouve occupé par un natif des autres plans (voir la section Nécromancie ci-dessous pour plus de détails).

Divination : Les sorts qui détectent ou identifient réagissent principalement à l'alignement du plan, submergeant l'alignement de toute créature dans le plan. Par exemple, si un combattant bon se trouve dans les Neuf Enfers, *connaissance des alignements* est submergé par la nature mauvaise du plan et ne révélera pas que le combattant est bon. Cependant, *détection du bien* révélera la bonté du combattant.

Illusion/Fantasme : Ces sorts fonctionnent normalement, bien que le jeteur doive garder à l'esprit que beaucoup des puissants êtres qui habitent ces plans sont immunisés aux attaques et aux effets illusoires. Pourtant, les sorts qui reposent sur la magie de la demi-ombre et sur la magie d'ombre fonctionnent à la moitié de puissance et à la moitié d'effets. *Monstres d'ombre* crée par exemple des créatures avec la moitié des points de vie ordinaires, et qui font la moitié des dégâts ordinaires quand ils attaquent ; *magie d'ombre ne* fait que la moitié des dégâts et des effets.

Invocation/Évocation : Ces sorts fonctionnent normalement, bien qu'ils puissent changer à cause des conditions qui prévalent dans un plan particulier. Généralement, ces changements sont identiques à ceux vécus dans les Plans Intérieurs. Par exemple, un *mur de glace* commencera immédiatement à fondre dans la chaleur des Neuf Enfers.

Nécromancie : Ces sorts n'ont pas d'effets sur les natifs de ces plans. *Réincarnation* rend la personne ramenée à la vie du même alignement que le plan ; par exemple, un PJ *réincarné* dans les Neuf Enfers sera mauvais.

Les sorts qui impliquent un corps abandonné par un esprit, comme *réceptacle magique*, ont 1 % de chance par jour et par épaisseur de couche d'être habités par des esprits natifs de ces plans. Par exemple, un personnage qui est mort dans la huitième couche des Neuf Enfers à 8 % de chance par jour que son corps soit occupé à moins qu'il ne soit *rappelé* à la vie, tandis qu'un corps au 100ème niveau des Abysses a 100 % de chance d'être occupé le premier jour. Les esprits ne libéreront pas le corps volontairement (un *souhait mineur* ou des sorts d'une puissance similaire les dissipera).

Objets magiques : Les armes sont diminuées d'un plus pour chaque plan où on les a emmenées ; ceci ne s'applique que quand on se déplace de plans en plans, et pas quand on se déplace dans les couches planaires. Si une arme devient non-magique, toutes les capacités spéciales sont perdues. Ces pénalités ne s'appliquent pas aux armes conçues pour affecter des créatures particulières des Plans Extérieurs. Les armures et les objets protecteurs sont affectés de la même façon.

Tous les autres objets magiques subissent les mêmes limitations que les sorts qu'ils imitent. Les objets magiques qui vont dans l'espace interdimensionnel fonctionnent normalement, mais ceux qui tirent du pouvoir des Plans Intérieurs ou des Plans Éthérés ne fonctionnent pas.

Lancer des sorts quand le jeteur est handicapé

Vue handicapée

La vue d'un magicien peut être définitivement ou temporairement handicapée suite à la cécité (magique ou naturelle), la maladie, le poison ou les dégâts physiques. La vue est également handicapée dans l'obscurité.

La faculté de vision n'est pas crucial dans le lancer de nombreux sorts. Par exemple, *image miroir, conjuration de monstres, langues* et *compréhension des langues* (quand on l'utilise pour traduire des mots prononcés) n'exigent pas que le magicien regarde quelque chose en particulier, et on peut donc les lancer avec une vue handicapée. Toutefois, des sorts comme *lecture de la magie, détection de l'invisibilité* et *compréhension des langues* (quand on l'utilise pour traduire des mots écrits) qui exigent que le jeteur regarde un objet ou un endroit particulier, ne peuvent pas être lancés avec une vue handicapée.

La vue handicapée n'a aucun effet sur les sorts que le magicien lance sur lui-même, comme *changement d'apparence* ou *armure*. De même, la vue handicapée n'a aucun effet quand le magicien tente un sort de toucher (comme *protection contre le mal*) sur un sujet consentant, en supposant que le magicien en soit suffisamment proche pour le toucher. Toutefois, si un magicien tente d'utiliser un sort de toucher sur une victime non-consentante, il faut qu'il réussisse un jet d'attaque avec une pénalité de -4 (ceci suppose que le magicien soit suffisamment près du sujet visé pour le toucher). Comme pour toutes les attaques, le magicien peut ajuster son jet si la victime n'est pas préparée à l'attaque ou n'en est pas consciente. Si le jet réussit, le magicien touche le sujet et l'effet normal du sort se produit.

Les sorts qu'on lance à distance sur une personne, un endroit ou une chose particulière, comme *charme-personnes* ou *projectile magique*, ne peuvent pas être lancés par des magiciens avec une vue handicapée. Un magicien ne peut pas tirer simplement un *projectile magique* dans une direction et prier pour le mieux, le sort ne fonctionne pas de cette façon. Connaître la destination exacte de ces types de sorts est un élément vital de leur accomplissement.



Les sorts qu'on lance sur une zone globale peuvent être lancés par des magiciens à la vue handicapée, bien que leurs effets puissent ne pas être aussi précis qu'il l'auraient été si le magicien avait pu voir. Par exemple, un magicien à la vue handicapée pourrait lancer *sphère enflammée* devant lui et la diriger droit devant vers une zone où il entend un groupe de gobelins qui crient. Mais si les gobelins se dispersent à l'approche de la *sphère enflammée*, le magicien ne sera pas capable de diriger avec précision le déplacement de la sphère pour les éperonner.

Cette limitation est également vraie pour les sorts d'Illusion qui créent des images illusoires, comme *force fantasmatique* ; au mieux, l'illusionniste fait une estimation grossière de l'endroit de son illusion, et il est probable que tous les ajustements qu'il fait à l'illusion (comme la faire bouger ou la faire réagir aux actions d'autres personnages) ne seront guère plus qu'approximatifs.

De plus, le magicien à la vue handicapée crée des illusions de mémoire, et il se peut que les résultats ne soient pas aussi précis qu'ils le seraient si le magicien pouvait voir. En général, plus l'illusion lancée par un magicien à la vue handicapée est compliquée, plus un adversaire aura de facilité à ne pas y croire ; le MD est libre d'ajouter jusqu'à un bonus de +4 aux jets de sauvegarde d'adversaires qui tentent de ne pas croire à de telles illusions (voir les pages 89-91 du *Manuel des Joueurs* pour des détails sur la façon dont on gère les illusions, et la section sur les illusions au Chapitre 7 de ce livre).

Les magiciens à la vue handicapée peuvent utiliser leurs familiers pour obtenir des renseignements sur les alentours, leur permettant ainsi de lancer des sorts avec plus de précision et de justesse. *Œil de magicien* et des sorts similaires peuvent aider un magicien à la vue handicapée à "voir". *Infravision* n'est pas toujours utile dans ces situations, puisqu'il fonctionne pour accroître la vue naturelle du magicien (bien *qu'infravision* soit utile si la vue du magicien est affectée par l'obscurité, et non pas par une maladie ou des dégâts). La compétence diverse Combat Aveugle est également inefficace pour un magicien à la vue handicapée.

Ouïe handicapée

L'ouïe d'un magicien peut être définitivement ou temporairement handicapée suite à la surdité (magique ou naturelle), la maladie, le poison ou les dégâts physiques (comme une exposition répétée à des bruits forts). A la différence du magicien à la vue handicapée, le magicien à l'ouïe handicapée n'a que de modestes limitations sur ses capacités de jeteur de sorts.

Bien que la plupart des sorts aient un élément verbal, il n'est pas nécessaire que le magicien entende distinctement les mots ou les sons qu'il prononce pour lancer un sort. Ces sons servent à libérer des énergies magiques qui en retour déclenchent des réactions spécifiques ; tant que le magicien prononce les séquences de mots corrects, cela ne fait aucune différence s'il entend réellement les sons lui-même. Notez qu'un sort de silence empêche de lancer tous les sorts avec des éléments verbaux, puisque silence stoppe les sons prononcés par le magicien.

Les sorts qui exigent que le magicien entende, comme *compréhension des langues* (quand on l'utilise pour traduire des paroles), sont inefficaces pour le magicien à l'ouïe handicapée. Les sorts qui créent des sons, comme *alarme*, peuvent être lancés, mais le magicien affecté n'en entendra pas les effets.

Les magiciens à l'ouïe handicapée qui lancent des illusions avec des éléments audibles peuvent rencontrer les mêmes problèmes que ceux à la vue handicapée. Les éléments audibles de telles illusions seront approximatifs puisque basés sur la mémoire du magicien des sons réels. Comme pour les illusions lancées par un magicien à la vue handicapée, plus l'illusion lancée par un magicien à l'ouïe handicapée est compliquée, plus un adversaire aura de facilité à ne pas y croire. Le MD est libre d'ajouter jusqu'à un bonus de +4 aux jets de sauvegarde d'adversaires qui tentent de ne pas croire à de telles illusions. Un magicien à l'ouïe handicapée ne peut pas utiliser son familier pour qu'il lui serve "d'oreilles" de substitution, pour lui permettre de lancer de tels sorts avec plus de justesse ou de précision.

Parole handicapée

La faculté de parole d'un magicien peut être handicapée suite à la maladie, la magie (comme un sort de *silence*) ou les dégâts physiques. Un magicien bâillonné sera également incapable de parler. Un magicien à la parole handicapée ne peut lancer aucun sort avec un élément verbal ; il faut qu'il soit capable d'énoncer clairement et distinctement chaque phrase ou son de l'élément verbal d'un sort pour que celui-ci réussisse.

Ventriloquie ne peut pas remplacer la voix d'un magicien à la parole handicapée quand il tente de dire l'élément verbal d'un sort ; *ventriloquie* est inutile à un magicien à la parole handicapée puisqu'il s'agit d'une extension des sons que le magicien est normalement capable de produire.

De même, un magicien à la parole handicapée ne peut pas utiliser son familier pour dire des éléments verbaux, y compris les familiers doués de parole, puisque les sorts ne fonctionnent que si le magicien en prononce lui-même les éléments verbaux.

Pourtant, un magicien à la parole handicapée peut utiliser *vocaliser* pour lui permettre de lancer des sorts qui requièrent normalement un élément verbal. Il faut lancer ces sorts pendant la durée du sort *vocaliser* (pour en savoir plus sur vocaliser, voir le Chapitre 9).

Selon le *Manuel des Joueurs* (page 92), l'utilisation d'éléments est une règle optionnelle. Si vous n'utilisez pas les éléments pour lancer des sorts dans votre campagne, on suppose que le jeteur doit être capable de parler pour

lancer n'importe *quel* sort (voir le premier paragraphe de la section Invoquer des sorts, page 92 du *Manuel des Joueurs*). *Vocaliser* peut tout de même aider un magicien à la parole handicapée si on n'utilise pas les règles des éléments; sinon, toutes les règles pour les magiciens à la parole handicapée s'appliquent.

Déplacement handicapé

De nombreux sorts requièrent des éléments somatiques (des gestes ou des déplacements). Si le magicien est incapable de bouger ses mains (à cause des dégâts, d'un effet magique ou d'une entrave physique) il peut être incapable de lancer un sort qui exige que l'on bouge ses mains. Si un sort exige précisément que l'on bouge les mains, le magicien ne peut pas y substituer une autre méthode. Il ne peut pas simplement remuer ses oreilles ou balancer sa tête au lieu de bouger ses mains, pas plus qu'il ne peut utiliser un familier ou un autre personnage (ou un objet animé) pour agir en tant que son substitut et le faire à sa place. Si un élément somatique ne requiert qu'un seul doigt (si par exemple le magicien a besoin de pointer du doigt la cible de son sort), alors il n'a besoin que d'une main libre pour lancer le sort ; sinon, une des mains (ou n'importe quel doigt) suffira.

Notez qu'il se peut qu'un magicien au déplacement handicapé ait aussi des difficultés avec les sorts qui requièrent des éléments matériels. Si le magicien a ses mains liées, il peut ne pas être capable d'atteindre les éléments matériels nécessaires dans son sac à dos ou dans une poche profonde de sa robe, mélangés avec d'autres objets. Même s'il arrive à les repêcher, certains sorts pourraient exiger qu'il manipule les éléments matériels d'une certaine façon (on pourrait exiger qu'il les frotte ensemble ou qu'il les tienne à plat dans sa main ; *protection contre le mal* exige du jeteur qu'il trace sur le sol avec de la poudre d'argent un cercle de 90 centimètres de diamètre). S'il ne peut pas manipuler les éléments matériels comme on l'exige, le sort ne fonctionnera pas. Quand un magicien acquiert un nouveau sort, le MD doit clarifier ses procédures de lancer.

Rappelez-vous que l'utilisation d'éléments est une règle optionnelle. Si vous n'utilisez pas d'éléments pour lancer des sorts dans votre campagne, admettez qu'il faut que le jeteur ait les deux bras libres afin de lancer n'importe quel sort (voir la section Invoquer des sorts, page 92 du *MdJ*). Toute combinaison de déplacements des mains et de gestes suffira.

Concentration handicapée

Réussir à lancer un sort requiert une concentration intense et ininterrompue de la part du jeteur. Si la concentration du jeteur est interrompue par une attaque, un bruit soudain ou toute autre distraction, le sort est perdu.

Dans certaines situations, le jeteur peut avoir des problèmes pour se concentrer ou maintenir sa concentration. Il peut souffrir d'un mal de tête intense ou d'une autre maladie. Il peut être pris de vertige, fatigué ou désorienté d'une autre façon. Ou il peut avoir bu un peu trop de vin et en ressentir les effets secondaires. Dans de tels cas, le MD peut décider que le magicien est incapable de lancer des sorts aussi efficacement qu'il le ferait normalement. Dans des cas extrêmes, si par exemple le mal de tête du magicien est si violent qu'il est incapable de se lever ou d'ouvrir les yeux, le MD pourrait décider que le magicien est totalement incapable de lancer des sorts jusqu'à ce que son état s'améliore.

Dans des cas moins extrêmes, le MD peut exiger que le magicien réussisse un test d'Intelligence avant d'essayer de lancer n'importe quel sort pour voir s'il peut rassembler le degré de concentration nécessaire. Après que le magicien ait annoncé quel sort il allait essayer de lancer, le joueur lance 1d20. Si le résultat est inférieur ou égal à l'Intelligence du magicien, le sort est lancé normalement. Si le résultat est supérieur à l'Intelligence du magicien, le sort est perdu.

Il se peut que le MD souhaite ajouter une pénalité ou un bonus à ces tests d'Intelligence. Si par exemple le magicien est désorienté suite à une chute depuis un arbre et un atterrissage sur la tête, le MD pourrait exiger un ajustement de -2 à ses tests d'Intelligence avant de lancer ses sorts.

§ §



Ce chapitre propose diverses suggestions pour des magiciens expérimentés afin de les aider à tirer plus de leurs compétences magiques. Vous trouverez des suggestions pour la recherche magique, des conseils pour gérer les illusions et quelques techniques créatives pour lancer des sorts afin de donner de nouvelles tournures aux vieux sorts.

Les niveaux au-dessus du 20ème

Le *Manuel des Joueurs* ne dresse la liste des niveaux d'expérience et des progressions en sorts que pour les magiciens jusqu'au 20ème niveau, mais il n'y a aucune règle qui empêche précisément les magiciens de progresser au 21ème niveau et plus. Il y a cependant des raisons pratiques pour limiter la progression aux niveaux inhabituellement élevés. Il est non seulement difficile au MD d'élaborer des défis sensés pour ces personnages, et les joueurs se lassent vite de personnages dont les pouvoirs et les capacités rivalisent avec ceux des dieux. Une bonne politique consiste à imposer un départ à la retraite obligatoire pour les personnages une fois qu'ils ont atteint le 20ème niveau ; les pages 23-24 du *Guide du Maître* expliquent comment le faire.

Les MD ambitieux et les joueurs curieux sont libres d'explorer les possibilités de campagne des niveaux supérieurs s'ils le désirent. Le Tableau 12 donne les points d'expérience requis et les Dés de Vie pour les magiciens des niveaux 21 à 32 (ce tableau est une extension du Tableau 20 de la page 33 du *Manuel des Joueurs*). Il faut qu'un magicien gagne 365.000 points d'expérience par niveau pour atteindre chaque niveau au-delà du 32ème. Après le 10ème niveau, les magiciens gagnent 1 point de vie par niveau, et ils ne gagnent plus de points de vie en bonus supplémentaires pour des scores élevés en Constitution.

Le Tableau 13 donne la progression en sorts pour les magiciens des niveaux 21 à 32 (ce tableau est une extension du Tableau 21 du *MdJ*). Pour le 33ème niveau, ajoutez un pour chaque sort du 5ème, 6ème et 7ème niveau ; pour le 34ème niveau, ajoutez un sort du 1er, 2ème, 3ème et 4ème niveau ; pour le 35ème niveau, ajoutez un sort du 8ème et 9ème niveau ; et pour les niveaux à partir du 36ème, répétez cette progression.

Tableau 12 : Niveaux d'expérience des magiciens au-delà du 20ème.

Niveau	Mage/Spécialiste	Dés de Vie (d4)
21	4.125.000	10+11
22	4.500.000	10+12
23	4.875.000	10+13
24	5.250.000	10+14
25	5.625.000	10+15
26	6.000.000	10+16
27	6.375.000	10+17
28	6.750.000	10+18
29	7.125.000	10+19
30	7.500.000	10+20
31	7.875.000	10+21
32	8.250.000	10+22

Tableau 13 : Progression en sorts des magiciens au-delà du 20ème niveau.

Niveau du magicien	Niveau des sorts								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
21	5	5	5	5	5	4	4	4	2
22	5	5	5	5	5	5	4	4	3
23	5	5	5	5	5	5	5	5	3
24	5	5	5	5	5	5	5	5	4
25	5	5	5	5	5	5	5	5	5
26	6	6	6	6	5	5	5	5	5
27	6	6	6	6	6	6	6	5	5
28	6	6	6	6	6	6	6	6	6
29	7	7	7	7	6	6	6	6	6
30	7	7	7	7	7	7	7	6	6
31	8	8	8	8	7	7	7	6	6
32	8	8	8	8	7	7	7	7	7

Sorts supérieurs au 9ème niveau

Il n'y a pas de sorts plus élevés que le 9ème niveau, et il ne devra jamais y en avoir. Inclure des sorts de plus hauts niveaux ne ferait pas que déséquilibrer énormément le jeu, cela donnerait aux personnages l'accès à de la magie exclusivement réservée aux dieux.

Les MD qui envisagent l'idée de concevoir des sorts du 10ème niveau ou plus, en dépit de ces conseils, devraient d'abord songer aux implications du *souhait*, qu'on considère généralement comme le sort le plus puissant de tous. Pour être digne de son rang supérieur, tout sort du 10ème niveau devrait être de façon significative plus fort qu'un *souhait*, et si le jeu est censé garder son intégrité, c'est un pari sacrément corsé.

Dans une campagne de haut niveau, le MD pourrait décider que ses personnages n'ont pas accès à un nombre suffisant de sorts de haut niveau. Plutôt que de s'ennuyer avec des sorts du 10ème niveau, on encourage le MD à

compléter la liste des sorts du 9ème niveau (pour des suggestions, voir la section sur les Sorts au Chapitre 2).

Commentaire sur les sorts

Une partie du plaisir de jouer un magicien vient du fait de développer de nouvelles applications pour des sorts par le biais d'expérimentations et d'improvisations. Toutefois, l'utilisation créative de nombreux sorts peut ne pas être immédiatement évidente. Si un magicien utilise toujours ses sorts des mêmes vieilles façons, il n'en tire pas complètement avantage.

La liste suivante présente quelques applications inhabituelles pour divers sorts de tous les niveaux. Les joueurs peuvent aussi utiliser ces suggestions comme inspiration quand ils inventent de nouvelles utilisations pour d'autres sorts de leurs arsenaux. En outre, on donne des éclaircissements sur plusieurs des sorts les plus ésotériques du jeu, qui peuvent être utilisées par le MD pour l'aider à gérer les effets de ces sorts.

1er niveau

Agrandissement

On parle beaucoup dans la description du sort dans le *Manuel des Joueurs* de changer la taille des créatures, mais les magiciens négligent souvent l'utilité *d'agrandissement* pour changer la taille des objets. Par exemple, si le groupe est poursuivi dans un passage ou un couloir étroit, lancer *agrandissement* sur une pierre ou un autre objet derrière le groupe peut bloquer efficacement le passage et empêcher la progression de l'ennemi. De même, si le groupe se trouve face à une porte verrouillée ou bloquée, le sort inverse, *rétrécissement*, pourrait être capable de réduire suffisamment la porte pour permettre au groupe de passer.

Réparation

En plus des utilisations pour *réparation* notées dans la description du sort, on peut aussi l'utiliser pour réparer un bateau qui prend l'eau, un document déchiré, un essieu de chariot cassé ou une corde coupée (mais il ne reliera pas les extrémités de deux cordes différentes pour n'en faire qu'une seule).

Tour mineur.

Les effets simples créés par les tours mineurs ont un potentiel illimité dans les mains d'un jeteur astucieux. Quelques exemples :

- Un magicien est en train de se reposer dans une auberge lorsqu'il est réveillé par le bruit d'un cambrioleur qui entre par la fenêtre. Le magicien lance *tour mineur* pour créer des gémissements et des cris épouvantables émanant de l'intérieur d'un placard. Pensant que la pièce est hantée, le cambrioleur terrifié pourrait s'enfuir.
- Un magicien est en train d'explorer un sombre château lorsqu'il découvre un livre poussiéreux reposant sur un bureau. Il se rappelle que des livres identiques étaient piégés pour exploser en une boule de feu quand on les touchait ; de tels livres étaient marqués d'un crâne sur la couverture de devant. Le magicien lance *tour mineur* et crée une légère brise pour disperser la poussière du livre, révélant le crâne sur la couverture.
- Un magicien en train de voyager dans une jungle est abordé par un groupe de cannibales. Le magicien lance *tour mineur* pour créer une bouffée de fumée colorée. Les cannibales intimidés, soupçonnant le magicien de contrôler de la magie puissante, décident de le laisser seul.
- Le compagnon d'un magicien est sur le point de s'embarquer dans un duel contre un adversaire dangereux. Le magicien lance *tour mineur* pour créer une petite démangeaison sur le visage de l'adversaire. Ce dernier est distrait, donnant au compagnon du magicien un avantage momentané.
- Un combattant menaçant se tient devant le groupe. Le magicien lance *tour mineur* pour créer une peau de banane devant le combattant. Ce dernier s'avance et tombe face contre terre.

2ème niveau

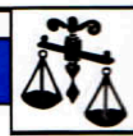
Détection faussée

Ce sort peut être utilisé pour fausser les résultats de Compétences Diverses qui transmettent des connaissances. Des exemples de Compétences Diverses qui sont affectées comprennent Histoire Ancienne, Connaissance des Animaux, Estimation, Astrologie, Sens de l'Orientation et Herboristerie. Si le sujet de *détection faussée* manque son jet de sauvegarde, il reçoit des renseignements erronés de l'utilisation de sa compétence. Par exemple, une Connaissance des Animaux *faussée* convaincra le sujet qu'une créature vicieuse est docile, tandis qu'une Estimation *faussée* le convaincra qu'une gemme de valeur ne vaut rien.

Invisibilité

Les magiciens devraient garder à l'esprit *qu'invisibilité* est une illusion, une condition d'une réalité artificielle, il ne s'agit pas d'un enchantement qui provoque littéralement la disparition du jeteur (ou d'une créature de son choix). en tant que tel, *invisibilité* est sujet à tous les avantages et toutes les limitations de la magie illusoire. Voici les points les plus pertinents :

- Le personnage invisible peut toujours se voir ; en fait, il est automatiquement incrédule face à l'illusion.
- Le jeteur ne peut pas dire avec certitude quels observateurs sont restés incrédules face à l'illusion *d'invisibilité* ; il ne peut en être sûr qu'en observant leurs réactions.
- Tous les objets de la personne *invisible* sont aussi *invisibles*. Toutefois, le MD pourrait vouloir imposer des limitations, puisqu'il pourrait être dénué de sens qu'une perche de 9 mètres transportée par un personnage *invisible* soit aussi entièrement *invisible*. Le MD pourrait admettre par exemple que l'illusion s'étend dans un rayon de 30 à 60 centimètres autour du sujet affecté ; d'où le fait que tous les objets en contact avec le sujet qui sont dans cette zone sont aussi *invisibles*. Si on impose une telle limita-



tion, alors un objet qui s'étend au-delà de cette distance (comme la perche de 9 mètres) est entièrement visible ; on n'autorise pas les objets *invisibles* en partie.

- Il n'est pas exclu que toutes les créatures de moins de 10 Dés de Vie puissent remarquer un personnage *invisible*. Les créatures avec une excellente ouïe ou celles avec un odorat sensible ont des chances de détecter un personnage *invisible*. Le MD doit prendre en compte de tels sens aiguisés lorsqu'il décide quelles créatures ont droit à un jet de sauvegarde.
- Les adversaires n'ont pas automatiquement une chance de détecter la présence d'une créature *invisible*. Il faut d'abord qu'ils aient des raisons de croire qu'une créature *invisible* se trouve parmi eux. Une créature pourrait par exemple avoir brusquement disparu, ou les adversaires pourraient entendre un bruit mystérieux ou remarquer des traces de pas sur le sol mou. Si un adversaire réussit à voir une créature *invisible*, il peut avertir ses compagnons de la présence de la créature, à partir de quoi on leur permet des jets de sauvegarde pour détecter la créature si elles n'en ont pas déjà fait (pour en savoir plus sur les limites des illusions, voir la section qui suit "En savoir plus sur la gestion des illusions").

Toile d'araignée

On peut utiliser ce sort comme un filet de fortune pour annuler les dégâts des personnages qui chutent, en admettant qu'il y ait des ressauts convenables ou des surfaces disponibles pour y accrocher la *toile d'araignée*. Une *toile d'araignée* d'au moins 1,5 mètres d'épaisseur annule les dégâts d'un personnage qui chute quelle que soit la hauteur de la chute.

3ème niveau

Immobilisation des personnes

On ne doit pas prendre au sens littéral le nom de ce sort. *Immobilisation des personnes* rend ses victimes rigides, si elles sont en train de chuter, par exemple, cela ne peut pas les arrêter en pleine chute et les suspendre en l'air (regardez toutefois la partie *immobilisation des monstres* ci-dessous).

Langues

Ce sort peut être utile au magicien pour communiquer discrètement avec d'autres personnages, mais seulement s'il comprend exactement comment il fonctionne. *Langues* agit comme un traducteur sélectif, pas comme un traducteur universel, c'est à dire que tout le monde dans la zone d'effet du sort ne comprend pas la langue traduite.

Imaginez par exemple qu'un magicien ne puisse parler que le commun. Tous les autres membres de son groupe ne parlent aussi que le commun. Le groupe rencontre une bande de deux nains et un gnome ; les nains ne parlent que la langue des nains, et le gnome ne parle que le gnomique. Le magicien lance *langues* et parle au gnome ; le gnome comprend automatiquement ce que le magicien dit, mais pas les nains ni les autres membres du groupe, pour autant qu'ils sachent, le magicien parle le gnomique. En admettant que le magicien est d'un niveau suffisamment élevé (il peut parler une langue supplémentaire tous les trois niveaux d'expérience) et que la durée du sort n'a pas encore expiré, il peut aussi s'adresser aux nains. Les deux nains le comprendront, mais pas le gnome ni le reste du groupe.

Si un nain et un gnome commence à bavarder en même temps avec le magicien, et si ce dernier est d'un niveau suffisamment élevé et que la durée du sort n'a pas expiré, il peut les comprendre tous les deux. Les autres membres du groupe n'entendront cependant rien d'autre que du charabia.

Objet

Utilisez ce sort sur une arme si le groupe est sur le point de se faire capturer. Dans son état de vêtement, l'arme rétrécie peut être dissimulée dans la manche du jeteur, ou elle peut être rentrée sous sa ceinture ou dans son pantalon. Le magicien peut utiliser plus tard l'arme agrandie pour surprendre ses ravisseurs ou, si ses mains sont liées, il peut être capable d'utiliser l'arme pour se libérer. De même, on peut utiliser le sort pour dissimuler un grappin ou des outils de voleur (le magicien doit être prudent quand il cache une arme rétrécie ; si une épée longue rétrécie est rentrée dans son slip et est agrandie avant d'être retirée, le résultat pourrait être extrêmement douloureux).

Minuscules météores de Melf

L'une des fonctions les plus fréquemment négligées de *minuscules météores de Melf* (ou de tout autre sort qui produit des flammes, comme une *boule de feu*) est sa capacité à allumer des matériaux combustibles. Dans les situations propices, cette capacité permet de faire une quantité considérable de dégâts, rivalisant et dépassant souvent les dégâts faits par des sorts de niveaux bien plus élevés.

4ème niveau

Excavation

C'est un sort très utile lorsqu'on se charge de grands feux incontrôlables qui s'étendent dans un champ ou une autre zone en plein air. Pour arrêter l'avance d'un feu qui s'étend, on peut utiliser *excavation* pour créer un brise-feu, un fossé creusé dans le sol et dépourvu de matériaux combustibles. Un feu qui atteint un brise-feu arrêtera d'avancer et finira par se consumer.

Si le feu est trop grand pour être arrêté, le magicien peut se protéger lui et ses compagnons en utilisant *excavation* pour s'entourer d'un brise-feu et y rester pendant que le feu fait rage autour d'eux. Il faut que le magicien fasse attention à faire un brise-feu assez grand pour le protéger lui et ses compagnons des dégâts dus à la chaleur, qui touchent typiquement ceux à 1,5 mètres au plus des flammes.

Maladresse

Ce sort cause beaucoup de problèmes aux adversaires dans des situa-

tions précaires. *Maladresse* lancé sur un personnage s'accrochant à la paroi d'une falaise pourrait provoquer sa chute. Si on le lance sur un personnage qui traverse avec d'extrêmes précautions un pont de corde, le personnage pourrait lâcher prise et chuter. Si un tel personnage manque son jet de sauvegarde, il tombe de la falaise ou lâche la corde. S'il réussit son jet de sauvegarde, il hésite, mais ne tombe pas.

Sphère d'Otiluke

La *sphère* est une bulle intacte remplie d'air. Donc une créature ou un objet enfermé dans la *sphère* à la surface d'un océan ou d'une autre étendue d'eau se comportera comme un bouchon.

Si la *sphère* contient plus de poids que d'air, elle coulera petit à petit, mais elle pourrait être poussée ou transportée par des créatures amphibies d'une force suffisante.

Si un personnage qui respire sous l'eau veut explorer une sombre caverne immergée, on peut lancer la *sphère* autour d'un feu allumé. Le feu protégé pourrait alors être transporté sous l'eau et continuerait à brûler jusqu'à ce que le volume d'air de la *sphère* soit épuisé (le porteur doit prendre des précautions pour éviter d'être brûlé, dans la plupart des cas, des gants épais feront l'affaire).

5ème niveau

Immobilisation des monstres

Puisque ce sort immobilise des victimes et les empêche de se déplacer d'elles-mêmes, c'est un moyen très efficace d'amener au sol des créatures qui volent. *Immobilisation des monstres* lancé sur une créature planant dans le ciel la fera non seulement tomber au sol, mais il se peut qu'elle subisse aussi une quantité importante de dégâts quand elle touche le sol (1d6 points de dégâts pour tous les 3 mètres de chute).

Télékinésie

On peut utiliser ce sort pour ramasser des limons, gelées et autres créatures semi-liquides dans des pots ou des conteneurs similaires. Si les conteneurs sont clos, on peut utiliser *télékinésie* pour les placer au-dessus de la tête d'un adversaire, puis on les renverse pour se débarrasser du contenu. On pourrait aussi remplir de tels conteneurs avec du poison, de l'acide ou toute autre substance qui fait des dégâts.

7ème niveau

Souhait mineur

Comme pour le *souhait* (voir la discussion ci-dessous), le MD doit décider des limitations d'un *souhait mineur* avant que ses magiciens n'aient une opportunité de l'utiliser, de préférence avant que la campagne ne commence. Voici quelques suggestions de ce qu'un *souhait mineur* peut faire. Le MD est libre de changer ces suggestions comme il le souhaite.

Un *souhait mineur* peut soigner des dégâts pour le jeteur ou tout personnage unique de son choix. Un bon éventail est 20-35 points de vie (5d4+15). Si on utilise un *souhait mineur* pour soigner des dégâts de cette façon, on ne peut pas l'utiliser pour rendre la vie ; c'est à dire qu'il n'a pas d'effet sur toute créature qui a été réduite à 0 point de vie.

Un *souhait mineur* peut rendre temporairement la vie à toute personne ou créature réduite à 0 point de vie ou moins dans les 24 heures précédentes. Le *souhait mineur* ramène le sujet à exactement 1 point de vie. La réussite n'est pas automatique ; on exige du sujet qu'il fasse un test de Survie à la Résurrection. Toutefois, les effets ne durent que pour une période limitée (1-4 heures font un bon compromis). A la fin de cette période, la créature retombe au nombre de points de vie qu'elle avait avant qu'on ne lance le *souhait mineur* (0 point de vie ou moins).

Un *souhait mineur* peut faire des dégâts à un personnage unique. Un bon éventail est de 20-40 (5d4+15) points de dégâts. La victime peut se protéger contre les sorts pour n'en encaisser que la moitié.

Un *souhait mineur* peut reproduire les effets de tout sort du 7ème niveau ou moins.

Un *souhait mineur* peut changer le résultat de n'importe quelle action que le magicien a entrepris dans les dernières 24 heures, tant que le changement est raisonnablement mineur. Le magicien pourrait par exemple *souhaiter* fouiller le corps d'un adversaire qu'il a vaincu plus tôt ce jour-ci, mais il ne pourrait pas souhaiter avoir combattu et vaincu tout seul une armée entière.

Toutes les restrictions générales qui s'appliquent au *souhait* (voir plus loin) s'appliquent aussi au *souhait mineur*. Les suggestions au sujet du choix des durées, des temps d'incantation et des zones d'effet appropriées s'appliquent également.

8ème niveau

Ensevelissement

Ce sort est un moyen extraordinaire pour aider un personnage sur le point de tomber du bord d'une falaise ou de lâcher prise alors qu'il s'accroche au rebord d'un bâtiment. Pendant que le sujet s'accroche à la paroi, le magicien lance *ensevelissement*. Si le sort réussit, le sujet sera collé à la paroi et ne tombera pas. Le sort expire toutefois au bout de quatre tours, moment où le personnage risque à nouveau de tomber.

9ème niveau

Souhait

Aucun sort n'est plus difficile à gérer pour le MD que le *souhait*, puisqu'il peut en théorie donner n'importe quel effet. Le MD peut s'épargner de nombreux maux de tête s'il décide des limites du souhait avant de commencer sa campagne.

Le MD n'est pas obligé de discuter avec ses joueurs des ramifications du *souhait* avant qu'une campagne ne commence. Il doit toutefois être prêt à leur donner en toute honnêteté une idée générale de son approche. Alors qu'il est impossible de prévoir chaque utilisation concevable d'un *souhait*, voici quel-



ques zones clés que le MD doit prendre en considération :

• De combien de distance un *souhait* peut-il déplacer un personnage d'un endroit à un autre ? Combien de personnages ou de créatures peut-on affecter ? Faut-il que le magicien ait une connaissance personnelle de la destination ?

• Quels types d'objets un *souhait* peut-il créer ? Combien de trésors ? De telles créations sont-elles permanentes ?

• Combien de créatures un seul *souhait* peut-il ramener à la vie ?

• Combien de créatures un seul *souhait* peut-il détruire ? Un *souhait* pourrait-il par exemple détruire automatiquement un magicien du 20ème niveau ? Et pour un dragon ? Existe-t-il des solutions de rechange pour éliminer des créatures autres que de *souhaiter* leur mort ?

Voici quelques règles sur ce que les *souhaits* peuvent accomplir. Comme toujours, le MD est libre de modifier ces suggestions comme il le désire. Les suggestions marquées d'un astérisque (*) requièrent typiquement une pénalité pour le jeteur. La nature de cette pénalité dépend du MD ; des possibilités comprennent 2d4 jours de repos au lit, une perte temporaire de 1-4 points de Force, une perte permanente de 1 point de Constitution, 2d10 points de dégâts ou toute combinaison de ces pénalités.

• Un *souhait* peut créer une somme aléatoire de trésors pour le jeteur. Un bon éventail est 1.000-10.000 po (1d10 x 1.000). Le trésor peut inclure des pièces d'or, des joyaux, des gemmes, des objets ou toute autre combinaison désirée par le jeteur dans la limite de la valeur pécuniaire déterminée aléatoirement. Les objets magiques sont exclus (ils requièrent un *souhait* séparé).

• Un *souhait* peut soigner des dégâts pour le jeteur, ses compagnons ou tout autre personnage ou créature de son choix. Un bon compromis est 45-70 points de vie (5d6 + 40) soignés. Ces points de vie recouvrés peuvent être distribués parmi autant de personnages que le souhaite le jeteur ; si par exemple un *souhait* soigne 50 points de vie, le magicien pourrait soigner 20 points de ses propres dégâts puis 10 points pour trois de ses compagnons. Si on utilise un *souhait* pour soigner de cette façon, on ne peut pas l'utiliser pour rendre la vie ; c'est à dire qu'il n'a aucun effet sur une créature qui a été réduite à 0 point de vie.

• * Un *souhait* peut rendre la vie à toute créature qui a été réduite à 0 points de vie ou moins dans les 24 heures précédentes. Le *souhait* ramène le sujet à exactement 1 point de vie. La réussite n'est pas automatique ; on exige du sujet qu'il fasse un test de Survie à la Résurrection.

• * Un *souhait* peut détruire toute créature unique de 10 DV ou moins, ou tout personnage du 10ème niveau ou moins, dans le champ de vision de jeteur. On autorise la créature ou le personnage affecté à un jet de sauvegarde contre la Mort Magique ; si le jet est réussi, le créature n'est pas affectée. Soyez prudent à ce sujet, dans de nombreux cas, c'est une meilleure idée d'envoyer le jeteur de sorts dans une période future où la créature ciblée n'existe plus, comme c'est décrit en page 223 du *Manuel des Joueurs*.

• Un *souhait* peut *téléporter sans erreur* le jeteur et un maximum d'une douzaine de ses compagnons dans n'importe quel endroit. Il faut que le jeteur soit allé auparavant dans cet endroit. L'endroit peut se trouver dans n'importe quel plan d'existence.

• * Un *souhait* peut ajouter de façon permanente un point à n'importe quel score de caractéristique du jeteur ou d'une personne quelconque de son choix, tant que le score ne dépasse pas 16. Il faut 10 souhaits pour augmenter définitivement n'importe quel score de caractéristique pour chaque point au-delà de 16 (il faut par exemple 20 *souhaits* pour augmenter la Force d'un personnage de 16 à 18).

• Un *souhait* peut augmenter de façon temporaire une caractéristique à 18 pendant 1-6 heures.

• Un *souhait* peut reproduire les effets de n'importe quel autre sort.

Qu'est-ce qu'un *souhait* ne peut pas faire ? En plus des restrictions ci-dessus, un *souhait* ne doit jamais donner de points d'expérience ou de niveaux supplémentaires à un personnage. De même, les *souhaits* ne doivent pas être capables de reproduire des artefacts ou des créer des objets magiques extrêmement puissants (une *potion d'invisibilité* pourrait être acceptable, mais pas une *épée +4*).

Le MD se réserve le droit d'interdire tout *souhait* qu'il juge trop puissant. Il peut aussi accorder une interprétation du *souhait* qui suit à la lettre les instructions du magicien, et non pas l'intention du magicien (on ne doit pas récompenser des manipulations avides et goulues des règles).

Exemples :

• Si le magicien *souhaite* son propre château complet, le MD pourrait faire apparaître le château dans les airs, puis le faire s'écraser au sol en un tas de débris.

• Si le magicien souhaite "ne plus jamais subir de dégâts de la part d'armes tranchantes", le MD pourrait le transformer en statue de pierre.

• Si le magicien *souhaite* qu'un dragon disparaisse, ce dernier pourrait se volatiliser, puis réapparaître brusquement dans un autre endroit, peut-être à quelques mètres de son emplacement d'origine.

• Si un magicien *souhaite* une fortune en or, le MD pourrait *téléporter* cette fortune depuis la salle des coffres privée d'un roi. Le roi enverra ses meilleurs hommes pour arrêter le magicien voleur.

Le MD est responsable pour déterminer les éléments, la durée, le temps d'incantation et la zone d'effet à chaque fois qu'on va lancer un *souhait*. Il doit d'abord déterminer l'effet que le magicien a l'intention d'obtenir à l'aide de son *souhait*, puis décider des éléments,

du temps d'incantation et ainsi de suite, baser ses décisions sur les limitations des *souhaits* dans sa campagne. Les différents éléments doivent être logiques et raisonnables. Voici quelques grandes lignes :

Eléments : Les *souhaits* n'ont que des éléments verbaux. Laissez les simples. Une petite phrase courte suffit généralement.

Durée : Dans la plupart des cas, les effets d'un *souhait* seront permanents. Le MD doit décider à l'avance s'il y a des exceptions quelconques.

Temps d'incantation : Si le *souhait* imite les fonctions d'un autre sort, utilisez-en le temps d'incantation comme ligne directrice, le rendant peut-être un peu plus long si l'effet du *souhait* est significativement plus puissant que celui du sort imité. Si on utilise par exemple un *souhait* pour téléporter un groupe (comme c'est décrit ci-dessus), notez que le sort *téléportation sans erreur* a un temps d'incantation de 1. Puisque le *souhait* a un effet plus puissant, un temps d'incantation de 4 ou 5 convient pour un *souhait* qui téléporte. Dans le doute, utilisez les temps d'incantation d'autres sorts du 9ème niveau comme lignes directrices, ou prenez 1 round.

Zone d'effet : Dans la plupart des cas, le bon sens déterminera la zone d'effet. Par exemple, si on va utiliser un *souhait* pour soigner des dégâts, les personnes affectées doivent être dans le champ de vision du jeteur. Le MD peut être raisonnablement généreux avec les zones d'effet. Si le jeteur *souhaite* que 5.000 po soient déposées dans un coffre à 1.500 kilomètres de là, c'est raisonnable.

En guise d'exemple sur la façon dont on pourrait déterminer tous ces éléments, imaginons que le magicien *souhaite* se téléporter ainsi que son groupe dans sa ville d'origine. Le MD détermine les différents éléments du sort comme suit :

Elément verbal : Prononcer le nom de l'endroit désiré.

Durée : Instantanée.

Temps d'incantation : 1 round.

Zone d'effet : Tous les personnages à au plus 20 mètres du jeteur.

En savoir plus pour gérer les illusions

La décision ultime pour savoir si un PNJ est capable de ne pas croire à l'illusion d'un PJ magicien, ou si un PJ peut ne pas croire à l'illusion d'un PNJ, revient au MD. Ce dernier doit autoriser un jet de sauvegarde contre une illusion si le sujet a une raison quelconque de douter de l'existence de ce qu'il est en train de vivre. Pour justifier le degré de réalisme d'une illusion donnée, ainsi que toute information disponible pour le sujet sur l'illusion perçue, le MD doit ajuster les jets de sauvegarde du sujet avec des bonus et des pénalités appropriées.

Comment le MD prend-il ces décisions ? Il y a un certain nombre de facteurs qu'on peut prendre en considération pour aider à déterminer les bonus et les pénalités aux jets de sauvegarde. Il n'est pas réaliste d'attendre du MD qu'il évalue méticuleusement chaque aspect d'une illusion avant de se décider sur les ajustements, mais on peut utiliser ce qui suit comme des lignes directrices.

Complexité — Objets non vivants

L'élément le plus important pour déterminer la crédibilité d'une illusion est sa complexité. Plus l'illusion est complexe, plus il est difficile au jeteur de bien obtenir tous les détails, et plus un sujet aura de chances de remarquer une erreur. Il y a plus de détails pour un dragon qui crache du feu que pour un rocher immobile, il n'est donc pas surprenant qu'un sujet soit plus incrédule face au dragon illusoire que face au rocher illusoire.

Une illusion peut être une nouvelle création d'un objet non-vivant (inanimé) ou vivant (animé). Il faut traiter ces points de différentes manières.

En général, la complexité des objets non-vivants dépend de la taille (un caillou contre un rocher), du nombre (un seul rocher contre douze éparpillés sur toute une surface) et de l'apparence (un rocher lisse et gris contre une gemme scintillante et multicolore). Des forces externes qui affectent l'objet en affectent aussi la complexité (du vent poussant des cailloux sur le sol, ou une avalanche de rochers qui dégringolent le long d'une colline).

Si l'illusion a un nombre excessif d'éléments sensoriels, le jet de sauvegarde de la victime peut recevoir un ajustement positif. Qu'est-ce qui constitue un nombre excessif d'éléments ? Une seule couleur ou texture (par exemple un rocher lisse et gris) n'est pas excessif. On peut considérer comme excessif de multiples couleurs et textures (un tas de diverses sortes de gemmes ou de minéraux) ou plusieurs éléments sensoriels différents (un champ de diverses fleurs colorées aux multiples parfums), comme l'illusion de mouvement, telle des rochers qui dégringolent le long d'une colline.

Ces facteurs ne sont pas nécessairement cumulatifs ; en fait, une illusion d'objets non-vivants ne donnera un ajustement au jet de sauvegarde supérieur à +2 que dans les cas les plus exceptionnels.

Exemples :

- L'illusion d'un seul diamant bleu. Ajustement au jet de sauvegarde : 0. Rien au sujet de cette illusion n'est particulièrement difficile puisqu'il s'agit d'un seul objet immobile.
- L'illusion de dix mille diamants bleus scintillants qui dégringolent en avalanche le long d'une colline. Ajustement au jet de sauvegarde : +2. Il y a un grand nombre d'objets, ils sont scintillants et ils sont en mouvement. Le bonus relativement élevé au jet de sauvegarde est également justifié par l'effet extrêmement inhabituel, un personnage pourrait accepter une avalanche de rochers, mais une avalanche de diamants a des chances d'éveiller des soupçons.



Complexité — Objets vivants

Généralement, plus les Dés de Vie ou le niveau de la créature illusoire est élevé, plus il est compliqué de la créer convaincante et plus un sujet a de chances de ne pas y croire. L'illusion d'une fourmi est plus facile à créer que celle d'un dragon. Ceci s'applique aussi aux PNJ illusoires, un combattant du 15ème niveau est plus difficile à créer qu'un paysan avec 3 points de vie. De même, plus on inclut de créatures dans l'illusion, plus elle est dure à créer ; l'illusion de 20 paysans serait plus difficile que celle d'un seul paysan.

Les illusions de créatures actives sont plus difficiles à créer que celles de créatures relativement inactives. Si la créature illusoire est en train d'exécuter une action simple, comme se tenir tranquille, polir son épée ou brouter de l'herbe, on peut ne pas exiger d'ajustement spécial au jet de sauvegarde du sujet. Cependant, si la créature illusoire est en train d'exécuter une série compliquée d'actions, comme chanter une chanson tout en dansant et en jonglant, ou attaquer avec deux armes en hurlant un cri de guerre, un ajustement peut être justifié.

Si la créature illusoire est un monstre ou un PNJ générique, c'est-à-dire un orque ou un PNJ combattant "typique", il n'y a pas besoin d'ajustement spécial au jet de sauvegarde du sujet. Toutefois, si la créature illusoire est un monstre ou un PNJ précis, unique en son genre, avec lequel le sujet est familiarisé, comme un de ses amis, ou son propre chien, le sujet doit recevoir un ajustement spécial.

Comme pour les ajustements pour les objets inanimés, ces facteurs ne sont pas forcément cumulatifs. Une illusion ne donnerait un ajustement supérieur à +3 au jet de sauvegarde que dans des cas exceptionnels.

Exemples :

- L'illusion d'un orque calme, qui polit son épée. Ajustement au jet de sauvegarde : 0. Rien n'est particulièrement difficile dans le fait de créer l'illusion d'une seule créature avec peu de DV et engagée dans une action relativement simple.
- Une illusion du Roi Sluz, le fameux souverain orque, brandissant son trident à cinq pointes, hurlant un cri de guerre et menant une escouade de six soldats orques en train de grogner. Ajustement au jet de sauvegarde : +3. L'ajustement suppose que le sujet est familiarisé avec le Roi Sluz. Lancer l'illusion d'un PNJ célèbre est toujours extrêmement difficile, surtout quand il exécute une action compliquée et se trouve accompagné d'autres créatures.

Effets magiques et attaques spéciales

La magie est commune dans la plupart des mondes de campagne d'AD&D®, les adversaires ne se méfient donc pas nécessairement des effets extraordinaires qui se manifestent pour défier les lois naturelles. Pourtant, dans certains cas, les illusions qui incorporent des effets magiques ou des attaques spéciales exigeront des ajustement aux jets de sauvegarde. En général, un magicien ne peut pas créer des effets magiques excessivement bizarres dans son illusion sans éveiller les soupçons du sujet, ce qui ajoute un ajustement au jet de sauvegarde aussi important que +2.

Exemples :

- L'illusion d'un tas de brindilles qui s'enflamme brusquement. Ajustement au jet de sauvegarde : 0. Ce n'est pas un effet magique inhabituel.
- L'illusion d'un tas de brindilles qui prend feu avec des flammes vertes ; les flammes se changent alors en la réplique miniature d'un château pourpre avec des cuisses de grenouille ; le château fait des claquettes, et se transforme finalement en une citrouille avec le visage du sujet avant de disparaître dans une bouffée de fumée rose, et les brindilles ne sont pas brûlées. Ajustement au jet de sauvegarde : +2. C'est carrément bizarre, ce qui justifie l'ajustement plus élevé.

Défauts

Les illusions sont rarement parfaites, et un sujet circonspect sera toujours sensibilisé à la nature illusoire d'une image par ses imperfections. Si un magicien utilise par exemple un sort comme *force fantasmatique* pour créer une créature illusoire, il pourrait manquer à la créature un ou deux éléments sensoriels plus ou moins évidents, comme le son, l'arôme ou la température du corps, ce qui peut révéler à coup sûr que la créature n'est qu'une illusion. Dans des cas extrêmes, on peut ajuster le jet de sauvegarde du sujet jusqu'à +4. Si le magicien utilise un meilleur sort, comme *force fantasmatique majeure*, tous les éléments sensoriels qu'il manque à l'illusion ne seront pas aussi évidents, et le jet de sauvegarde du sujet sera rarement ajusté par plus que +2.

Exemples :

- Une illusion d'une abeille. Ajustement au jet de sauvegarde : +1 (*force fantasmatique*), 0 (*force fantasmatique majeure*). L'abeille illusoire ne bourdonnera pas avec l'illusion de niveau moindre, mais elle le fera avec le sort de niveau supérieur.
- L'illusion d'un lézard de feu en train de siffler et couvert de saletés. Ajustement au jet de sauvegarde : +4 (*force fantasmatique*), +1 (*force fantasmatique majeure*). L'illusion de moindre niveau ne sera pas capable de reproduire le sifflement du lézard, la chaleur de son corps ou l'odeur des saletés. Le sort de niveau supérieur fera un meilleur travail, mais l'ajustement suppose qu'au moins un de ces éléments manque ou est imparfait.

Illusions révélées

Comme on l'explique en page 89 du *Manuel des Joueurs*, si un sujet réussit à ne pas croire à une illusion et en informe un autre sujet, le second reçoit un ajustement à son jet de sauvegarde. Le total de cet ajustement dépend de la fiabilité de l'informateur et de l'ampleur de l'illusion. Si l'informateur n'est pas fiable et l'illusion terrifiante (par

exemple, l'illusion d'un monstre mortel), le sujet pourrait ignorer complètement l'informateur ; on n'applique dans ce cas aucun ajustement spécial au jet de sauvegarde. Si l'informateur est fiable (le commandant ou un ami du sujet) et l'illusion relativement mineure (comme l'image d'un petit feu), on peut ajuster le jet de sauvegarde du sujet jusqu'à +4.

L'Intelligence

Il est logique qu'un magicien hautement intelligent soit plus capable de créer des illusions plus efficaces. Il est également logique qu'un magicien avec une faible Intelligence ait moins de chance de ne pas croire à une illusion. Donc, si l'Intelligence du jeteur est exceptionnellement élevée (18 ou plus), on pourrait ajuster le jet de sauvegarde du sujet à -1. Si l'Intelligence du sujet est exceptionnellement basse (7 ou moins), on pourrait modifier son jet de sauvegarde à -1. Un ajustement à -2 est possible si l'Intelligence du jeteur est élevée et si celle du sujet est faible.

Rappelez-vous aussi que les personnages avec une Intelligence exceptionnellement élevée sont automatiquement immunisés aux illusions de bas niveau. Ces immunités sont résumées dans le Tableau 4 du *Manuel des Joueurs*.

Le sujet jeteur d'illusions

Les personnages et les créatures qui peuvent eux-mêmes lancer des illusions sont beaucoup plus difficiles à duper. Si le sujet est un PNJ illusionniste ou une créature avec des facultés d'illusionniste, il reçoit un bonus de +1 à son jet de sauvegarde.

Résumé des ajustements

Pour une référence rapide, le Tableau 14 résume toutes les situations décrites ci-dessus et donne un éventail d'ajustements possibles au jet de sauvegarde du sujet. Une fois encore, ce ne sont que des suggestions, pas des règles absolues, et le MD est libre de les bricoler comme il l'entend. Ces ajustements ne sont pas nécessairement cumulatifs ; en fait, il est inhabituel de modifier tout jet de sauvegarde à +4 pour ne pas croire à une illusion, et le modifier à +6 (ou plus) ne doit survenir que dans les circonstances les plus exceptionnelles.

Tableau 14 : Résumé des ajustements possibles pour des jets de sauvegarde contre les illusions

Facteurs de l'illusion	Échelle des ajustements pour le sujet
Complexité (utilisez l'un des suivants) :	
Non-vivant	0 à +2
Vivant	0 à +3
Effets magiques	0 à +2
Défauts (utilisez l'un des suivants) :	
Force fantasmatique ou sort similaire	0 à +2
Force fantasmatique majeure ou sort similaire	0 à +4
Intelligence du jeteur et du sujet	-2 à 0
Sujet jeteur d'illusions	+1 à 0

Recherche magique

Les magiciens peuvent faire des recherches sur de nouveaux sorts en suivant les règles des pages 51-53 du *Guide du Maître*. La plupart des détails sont laissés à la discrétion du MD afin qu'il puisse arranger la recherche magique selon les besoins de sa campagne. Si un MD rencontre des problèmes pour concevoir un système utilisable ou s'il n'est pas tout à fait sûr de savoir comment procéder, on suggère quelques règles ci-dessous. Ces règles s'appliquent pour faire des recherches sur de nouveaux sorts ; on peut trouver des règles pour faire des recherches sur des sorts existant à la fin de cette section. Encore une fois, toutes ces règles sont optionnelles, le MD peut y faire tous les ajustements et rajouts qui lui semblent raisonnables.

Définir un nouveau sort

La première étape dans la recherche d'un sort est de définir exactement ce qu'on attend qu'il fasse. Le joueur commence par faire un rapide brouillon du sort proposé, incluant ses effets, son École, sa portée et sa zone d'effet. Le MD arrangera ensuite ces éléments et s'assurera que le sort proposé ne reproduit pas les effets d'un sort existant, ni n'en est une variante mineure. Le MD, en travaillant avec le joueur, établira le temps d'incantation, le jet de sauvegarde et, le plus important de tout, le niveau du sort (pour vous aider à déterminer les éléments d'un nouveau sort, voyez la section Sorts au Chapitre 2).

Tous les sorts proposés ne sont pas automatiquement acceptables. Le MD peut mettre son veto sur un sort proposé pour n'importe laquelle des raisons suivantes :

- Le personnage-joueur connaît déjà le nombre maximum de sorts du niveau de sort proposé (on peut l'autoriser si on utilise la règle pour Rechercher des Sorts Supplémentaires de Magiciens de la page 52 du *Guide du Maître*).
- Le sort proposé n'est pas d'un niveau autorisé par l'Intelligence du personnage-joueur, selon le Tableau 4 du *Manuel des Joueurs* (par exemple, un magicien avec 9 en Intelligence ne peut pas lancer de sorts du 4ème niveau. Il ne peut donc pas en rechercher).
- Le sort proposé appartient à une École opposée à celle du personnage-joueur.
- Le joueur propose de faire des recherches sur un sort du 10ème niveau ou plus (aucun sort ne peut dépasser le 9ème niveau).

Éléments des sorts

Si le MD utilise la règle optionnelle des éléments de sorts (page 92 du *Manuel des Joueurs*), on doit décider des éléments du sort proposé avant que la recherche ne commence. Si le sort est



d'un niveau relativement faible, les éléments doivent être assez simple, mais des sorts de niveaux plus élevés pourraient requérir des éléments inhabituellement obscurs, comme la cape d'un spectre, l'ongle d'orteil d'un troll fraîchement coupé ou une poignée de poussière des Abysses (la quête d'un élément dont on a besoin fait un excellent tremplin pour des aventures). Dans n'importe quel cas, il faut que le magicien ait tous les éléments nécessaires en main avant de pouvoir commencer sa recherche.

Coût de la recherche

La page 52 du *GdM* donne un éventail général des coûts pour faire des recherches sur de nouveaux sorts (100-1.000 po par niveau de sort, plus 1.000-10.000 po pour un laboratoire). Voici une autre façon d'établir des coûts de recherche.

Il y a deux catégories de dépenses requises pour la recherche : l'Investissement de Base, et le Coût Opérationnel.

L'Investissement de Base est une dépense unique qui représente les fonds dépensés pour acheter les parchemins et les livres nécessaires, ainsi que les fonds nécessaires pour monter un laboratoire convenable.

Les coûts de bibliothèque pour chaque niveau de sort sont résumés dans le Tableau 15.

Il y a deux façons pour un magicien d'éviter l'Investissement de Base d'une bibliothèque :

1. Le magicien a déjà sa propre bibliothèque qui convient (voir la section La bibliothèque du magicien ci-dessous).

2. Le magicien a accès à une grande bibliothèque, comme celles qui existent dans les grandes cités ou les académies de magie (le MD décide si une bibliothèque de taille acceptable est disponible pour le magicien).

L'Investissement de Base pour un laboratoire se monte à 1.000-6.000 (1d6 x 1.000) po. Le MD décide du coût du laboratoire soit en tirant au hasard, soit en fixant un prix précis. Comme pour la bibliothèque, il y a deux façons pour un magicien d'éviter de payer l'Investissement de Base pour un laboratoire :

1. Le magicien a acheté un laboratoire dans le passé. Une fois qu'un magicien achète un laboratoire, il fait définitivement partie de ses possessions. Il n'est plus obligé d'en acheter un autre, à moins bien sûr que celui-ci n'ait explosé dans un accident de laboratoire ou n'ait été détruit d'une autre façon.

2. Le magicien a accès à un laboratoire dans une grande cité ou une académie de magie. Une cité ou une académie qui a une bibliothèque convenable aura généralement un laboratoire convena-

ble, mais la décision revient au MD. Le MD pourrait aussi exiger du magicien le paiement de modestes frais de loyer hebdomadaires, disons 20-120 (2d6 x 10) po, pour l'utilisation du laboratoire.

Le Coût Opérationnel est une dépense renouvelable nécessaire pour soutenir la recherche. Il faut payer le Coût Opérationnel chaque semaine, et il représente surtout les prix des livres, des fournitures et des parchemins supplémentaires. Le Coût Opérationnel hebdomadaire se monte à 200-1.200 (2d6 x 100) po. Le MD le détermine soit en tirant au hasard, soit en choisissant un prix fixe. Il n'y a aucun moyen pour un magicien d'échapper au paiement du Coût Opérationnel hebdomadaire.

La bibliothèque du magicien

Avant qu'un magicien puisse commencer la recherche de n'importe quel sort, il faut qu'il ait une bibliothèque assez grande remplie de livres et de parchemins des arcanes. On exprime la taille de la bibliothèque en termes de valeur. La valeur de la bibliothèque nécessaire à chaque niveau de sort est résumé dans le Tableau 15.

Tableau 15 : Valeurs des bibliothèques nécessaires à la recherche magique

Valeur en po de la bibliothèque	Permet de faire des recherches sur des sorts de ce niveau
2.000	1er
4.000	2ème
8.000	3ème
14.000	4ème
22.000	5ème
32.000	6ème
44.000	7ème
58.000	8ème
74.000	9ème

Par exemple, avant qu'un magicien puisse commencer à faire des recherches sur un sort du 4ème niveau, il faut qu'il ait accès à une bibliothèque valant au moins 14.000 po. S'il n'a aucun livre dans sa bibliothèque (peut-être parce qu'il n'a jamais recherché de sort avant), il faut qu'il dépense 14.000 po en livres avant de pouvoir commencer. S'il a une bibliothèque de moindre valeur (si elle vaut par exemple 4.000 po), il faut qu'il dépense tout l'argent nécessaire à augmenter la valeur de sa bibliothèque au niveau approprié (s'il a une bibliothèque de 4.000 po, il faut qu'il dépense 10.000 po supplémentaires avant de pouvoir commencer à faire des recherches sur un sort du 4ème niveau).

En général, les livres qui conviennent pour la recherche sont difficiles à trouver. Si un magicien constitue sa bibliothèque avant de faire ses recherches, admettez qu'il lui faut 5-10 (1d6+4) semaines de recherches pour trouver 1.000 po de livres.

On peut quelques fois acheter des livres dans les librairies de toute grande cité ou à des PNJ collectionneurs de livres. Un magicien qui a de la chance peut tomber sur de tels livres durant ses aventures et les garder comme il le ferait pour tout autre trésor découvert ; ces livres ne lui coûtent rien, bien sûr. La quête d'un livre particulier peut être la base de toute une aventure (le MD détermine la valeur de tous les livres découverts).

Pour les besoins de la recherche magique, savoir si une bibliothèque est d'une taille convenable dépend de sa valeur, pas de son nombre effectif de livres. Cependant, comme point intéressant, admettez que le coût d'un seul livre de recherche varie entre 100-1.000 (1d10 x 100) po. Donc, une bibliothèque convenable pour faire des recherches sur des sorts du 4ème niveau vaut 14.000 po et contient 10-140 livres.

Une fois qu'un magicien s'est constitué une bibliothèque d'une valeur suffisante, il peut commencer sa recherche, mais il faut toujours qu'il paie les Coûts Opérationnels hebdomadaires. Les Coûts Opérationnels hebdomadaires correspondent à l'achat de livres et de fournitures supplémentaires. On peut considérer que la moitié de ces Coûts Opérationnels vient de nouveaux recueils. Donc, tout au long de ses recherches, la bibliothèque du magicien va prendre de la valeur. Par exemple, supposons qu'un magicien avec une bibliothèque de 14.000 po a des Coûts Opérationnels hebdomadaires de 400 po pour faire des recherches sur un sort du 4ème niveau. Après avoir cherché pendant quatre semaines, il aura dépensé un total de 1.600 po en Coûts Opérationnels et sa bibliothèque aura vu sa valeur augmenter de 800 po (on considère qu'acheter des livres avec les fonds des Coûts Opérationnels fait partie du processus de recherche et ne prend pas de temps supplémentaire).

A mesure que ses recherches progressent, un magicien peut choisir de dépenser plus que la somme minimum d'argent requise pour ses Coûts Opérationnels afin d'acheter des livres supplémentaires pour l'aider à augmenter ses chances de réussite dans sa recherche magique. On explique les effets de ces dépenses supplémentaires dans la section Temps de recherche et chances de réussite ci-dessous.

Quand un magicien dépense de l'argent dans des livres de bibliothèque, que cela fasse partie de l'Investissement de Base ou des Coûts Opérationnels, ils font définitivement partie de sa bibliothèque. Donc, une fois qu'il s'est constitué une bibliothèque évaluée à 14.000 po, il n'aura plus jamais besoin de refaire un autre Investissement de Base dans des livres de bibliothèque quand il voudra faire des recherches sur des sorts du 4ème niveau. Une fois qu'il s'est constitué une bibliothèque estimée à 74.000 po, il peut faire des recherches sur des sorts de n'importe quel niveau sans jamais refaire un nouvel Investissement de Base dans des livres. En clair, la bibliothèque d'un magicien est un de ses biens les plus précieux. Le magicien prudent se donnera beaucoup de mal pour protéger et maintenir à l'abri sa bibliothèque.



Préparation initiale

Après que l'Investissement de Base ait été fait (ou évité si le magicien possède déjà ou a accès à une bibliothèque convenable), il faut que le magicien passe du temps de préparation avant que la recherche réelle ne commence. Cette préparation initiale implique de la lecture et de la révision basique de notes ; en outre, il faut que le magicien se prépare mentalement et physiquement à la tâche exténuante à venir. Cette préparation initiale dure un nombre de semaines égal au niveau du sort proposé, plus une. Il faut donc qu'un magicien qui tente de faire des recherches sur un sort du 5ème niveau passe six semaines de préparation initiale.

Temps de recherche et chance de réussite

D'après la page 52 du *Guide du Maître*, un magicien peut faire un test pour savoir s'il a réussi sa recherche magique après qu'il a passé le nombre minimum de semaines requis par la recherche. Le test de réussite est le même que ses chances d'apprendre un quelconque nouveau sort. Bien qu'il s'agisse d'une méthode simple et directe pour vérifier la réussite, elle ne prend pas en considération le niveau d'expérience du chercheur (un magicien plus expérimenté aurait probablement plus de réussite en recherchant des sorts qu'un magicien moins expérimenté) ni le niveau du sort (il serait plus difficile de faire des recherches sur un sort de haut niveau que sur un sort d'un niveau inférieur). Elle ne prend pas non plus en considération les fonds supplémentaires que le magicien est prêt à investir pour augmenter ses chances de réussite.

Voici une autre méthode pour vérifier la réussite d'une recherche. Quoique plus compliquée, elle donne des résultats que le MD pourrait trouver plus réalistes.

Le temps minimum nécessaire à la recherche d'un sort est de deux semaines par niveau de sort ; par exemple, on exige un minimum de huit semaines pour faire des recherches sur un sort du 4ème niveau. Durant ce temps, le magicien se plonge dans d'anciens textes, compare des références, prend des notes et mène des expérimentations.

Il est essentiel que le magicien ne soit pas interrompu pendant sa recherche. Puisqu'on exige une étude intensive de 10-12 heures par jour, un magicien pris par une recherche se trouve dans l'impossibilité de participer à des aventures ou tout autre activité qui prend du temps. Si on interrompt l'étude d'un magicien, le MD peut décider que la recherche a subi un contretemps, ce qui exige du temps de recherche supplémentaire avant qu'on puisse en vérifier la réussite.

Pendant qu'il est pris dans sa recherche, il faut que le magicien paie chaque semaine le Coût Opérationnel. S'il épuise tous ses fonds, il faut qu'il interrompe sa recherche pour gagner plus d'argent avant de pouvoir la reprendre. A la discrétion du MD, cette interruption pourrait aussi exiger qu'on allonge le temps de recherche. Si on interrompt la recherche du magicien pendant une longue période, disons une semaine ou plus, le MD pourrait exiger du magicien qu'il reprenne toute sa recherche depuis le début.

Quand la période de recherche minimum est finie, le magicien peut faire un test pour savoir s'il a découvert son sort. S'il ne réussit pas à le découvrir, il peut reprendre sa recherche et refaire par la suite un test chaque semaine.

On utilise la formule suivante pour tester si une découverte a réussi :

Chance de réussite = [10 % (chance de base) + Intelligence du chercheur + niveau d'expérience du chercheur] - (niveau du sort recherché x 2)

Supposons en guise d'exemple qu'un magicien du 7ème niveau avec 10 en Intelligence soit en train de faire des recherches sur un sort du 3ème niveau. Sa chance de réussite est de 10 % (chance de base) + 10 (son Intelligence) + 7 (son niveau d'expérience) - 6 (le niveau du sort, multiplié par 2). Il a donc 21 % de chance de réussir. Si le MD fait 21 ou moins avec 1d100, le magicien a appris le nouveau sort et peut l'ajouter à ses livres de sorts ; on traite alors le nouveau sort comme un sort normal à tous points de vue. Si le magicien rate le test, il peut continuer sa recherche et refaire un test dans une autre semaine (notez que cette chance de réussite est quelque peu plus faible qu'elle ne serait si le magicien essayait d'apprendre un sort existant. Mais c'est logique puisque la nature incertaine d'un nouveau sort le rend plus difficile à apprendre).

Le magicien peut augmenter sa chance de réussite en dépensant plus que la somme d'argent requise pour ses Coûts Opérationnels hebdomadaires. Pour toutes les 2.000 po qu'il dépense par semaine (en plus de ses Coûts Opérationnels hebdomadaires), sa chance de base augmente de 10 %. On peut augmenter de cette façon la chance de base jusqu'à un maximum de 50 % (le magicien peut dépenser jusqu'à 8.000 po supplémentaires par semaine). Dans notre exemple ci-dessus, si le magicien avait dépensé 8.000 po de plus, sa chance de réussite aurait été de 61 % (50 + 10 + 7 - 6). La dépense supplémentaire ne s'applique que pour la semaine en cours, s'il veut encore augmenter sa chance la semaine suivante, il faudra qu'il dépense à nouveau de l'argent supplémentaire.

Exemple de recherche

Voici un exemple de recherche magique étape par étape. Dans cet exemple, un magicien du 8ème niveau avec 12 en Intelligence tente de faire des recherches sur un sort du 3ème niveau. C'est son premier essai de recherche d'un sort. Il n'a pas de bibliothèque ni de laboratoire, mais il ne manque pas d'argent. Le MD a décidé qu'aucun élément spécial n'était nécessaire à la recherche de ce sort.

1. Le magicien n'a aucun laboratoire, le MD décide donc qu'il faut qu'il dépense

1.000 po pour installer un laboratoire convenable.

2. Le magicien n'a aucune bibliothèque, il dépense donc 8.000 po pendant les huit semaines suivantes à se procurer les livres appropriés (il faut que le magicien ait une bibliothèque de 8.000 po pour faire des recherches sur un sort du 3ème niveau).

3. Le MD fixe les Coûts Opérationnels de la recherche de ce sort à 500 po par semaine.

4. Le magicien passe quatre semaines de temps de préparation avant de commencer sa recherche (le temps de préparation est égal au niveau du sort recherché plus 1, en semaines).

5. Le magicien commence sa recherche. Il passe six semaines consécutives, sans interruptions, à chercher — la période minimum requise pour faire des recherches sur un sort du 3ème niveau. Pendant cette période, il investit 3.000 po en Coûts Opérationnels (500 po pendant 6 semaines). A la fin des six semaines, il est prêt à faire un test pour savoir si sa recherche a été réussie. Notez que pendant ce temps, la valeur de sa bibliothèque est passée à 9.500 po.

6. Le MD détermine que la chance de succès du magicien est égale à 10 (la chance de base) + 12 (l'Intelligence du magicien) + 8 (le niveau du magicien) - 6 (le niveau du sort, multiplié par 2), soit 24 % . Le MD lance 1d100 et obtient 66. Le test est raté (si le magicien abandonne à ce moment, il ne sera pas capable d'apprendre le sort proposé, à moins qu'il ne reparte à zéro, plus tard ; en attendant, il peut se consoler avec le fait qu'il a acquis une belle bibliothèque).

7. Le magicien continue sa recherche pendant une semaine de plus. Il dépense les 500 po requises pour ses Coûts Opérationnels, plus 4.000 po supplémentaires pour augmenter sa chance de réussite de 20 % (cela coûte 2.000 po pour chaque augmentation de 10 %). L'investissement accru n'affecte le pourcentage de chance que pour cette semaine.

8. A la fin de la semaine, le MD refait un test pour savoir si le magicien a réussi. Cette fois, la chance de réussite du magicien est de 44 % (l'augmentation de 20 % représente l'investissement additionnel de 4.000 po). Le jet de dés donne 34, le magicien a donc réussi, il peut ajouter le nouveau sort à son livre de sorts.

Si le test avait encore été raté, le magicien aurait pu continuer sa recherche pendant autant de semaines qu'il le souhaitait, jusqu'à ce qu'il épuise soit sa patience, soit son argent. Il faut qu'il paie les Coûts Opérationnels chaque semaine.

Faire des recherches sur des sorts existants

En plus de faire des recherches sur de nouveaux sorts, un magicien peut en faire sur des sorts existants (ceux notés dans le *Manuel des Joueurs*, et, si le MD les autorise, les nouveaux sorts du Chapitre 8 de ce livre). Comme il est logique que des renseignements sur des sorts existants soient plus faciles à trouver que des renseignements sur des sorts qui n'existent pas encore, il est également plus facile pour un magicien de faire des recherches sur des sorts existants.

Pour justifier cette différence, faites les arrangements suivants dans les procédures ci-dessus lorsqu'un magicien recherche un sort existant :

1. Le Coût Opérationnel est réduit à 100-600 (1d6 x 100) po par semaine.

2. La chance de base de réussite passe de 10 à 30 %.

Les coûts de laboratoire, de bibliothèque, le temps de préparation et le nombre minimum de semaines pour faire des recherches sur des sorts existants sont les mêmes que pour faire des recherches sur de nouveaux sorts. Le coût pour augmenter la chance de base est également le même (2.000 po pour une augmentation de 10 %), tout comme la somme totale qui peut être dépensée (8.000 po). Vous remarquerez toutefois que dépenser le maximum de 8.000 po fait passer la chance de base à 70 % (20 points de plus que la limite des 50 % quand on recherche de nouveaux sorts).

Limiter la chance de succès

Vous remarquerez que la chance de réussir ses recherches sur un sort peut dépasser 100 %, particulièrement quand un magicien de haut niveau recherche un sort existant de bas niveau. Bien que la réussite automatique soit dans l'esprit du jeu (d'après le Tableau 4 du Manuel des joueurs, tous les magiciens avec 24 ou plus en Intelligence ont 100 % de chance d'apprendre de nouveaux sorts), certains MD pourraient préférer éliminer toute chance de réussite automatique. S'il en est ainsi, nous vous suggérons d'exiger de tous les magiciens qu'ils lancent les dés pour réussir, même si leur chance une fois calculée dépasse 100 % ; on considère un jet de 95 ou plus comme un échec.

En savoir plus sur la recherche d'objets magiques

On discute en détail de la recherche d'objets magiques dans les pages 99-104 du *Guide du Maître* et on a peu besoin d'élaboration ici. Toutefois, quelques points sont dignes d'attention :

Laboratoires : Les exigences de laboratoire pour faire des recherches sur des objets magiques sont différentes de celles pour faire des recherches sur des sorts. La recherche magique requiert des étagères, des chevalets, du matériel pour écrire, des dossiers et des fournitures similaires, tandis que la recherche d'objets requiert des tubes à essai, des béchers, des brûleurs, des produits chimiques et d'autres appareils.

Par conséquent, un magicien qui a investi dans un laboratoire de recherche magique aura toujours besoin d'acheter de l'équipement pour faire des recherches sur un objet. Supposons par exemple qu'un magicien vient juste de dépenser 5.000 po dans un laboratoi-



re pour faire de la recherche magique, et qu'il veut maintenant chercher une nouvelle potion. Le coût de base pour un laboratoire d'alchimie se monte à 2.000 po (voir la page 102 du *GdM*). Comme le laboratoire de 5.000 po est inutile pour faire des recherches sur des potions, il faut que le magicien dépense 2.000 po pour un équipement d'alchimie.

Bibliothèques : Tout comme le laboratoire de recherche magique d'un magicien est inutile pour la recherche d'objets, il en va de même pour sa bibliothèque de recherche magique. Cependant, une bibliothèque assez grande de recueils magiques contient probablement des raccourcis, des allusions et des formules qui aideront le magicien dans sa recherche d'objets. A la discrétion du MD, l'accès à une bibliothèque assez grande (disons d'une valeur d'au moins 74.000 po) peu augmenter la chance de réussite d'un magicien jusqu'à 10 %. L'accès a une bibliothèque ne change pas le temps qu'il faut passer pour faire des recherches et créer un objet.

Bonus du spécialiste : Si un spécialiste fait des recherches sur un objet qui duplique un effet d'un sort de son École, on peut augmenter sa chance de réussite jusqu'à 10 %. Si le MD utilise cette règle, il doit aussi dénier à un spécialiste la possibilité de faire des recherches sur un objet qui duplique l'effet de sorts issus d'une quelconque École opposée à la sienne. L'École du chercheur n'a aucun effet sur le temps de recherche requis, pas plus qu'elle n'affecte la somme d'argent qu'on doit dépenser.

Ce chapitre contient un éventail de nouveaux sorts qui viennent s'ajouter à ceux donnés dans le *Manuel des Joueurs*. Ces sorts viennent pour la plupart des écoles d'Abjuration, de Divination et de Nécromancie rendant ces spécialisations plus attirantes pour les personnages.

Description des sorts

La présentation des sorts suivants est structurée comme indiqué en page 141 du *Manuel des Joueurs*. On obtient, mémorise et recopie tous ces sorts dans des livres de sorts, comme c'est indiqué en page 49 du *Guide du Maître* et en page 88 du *Manuel des Joueurs*.

Éléments des sorts

Éléments matériels

En accord avec les listes du *Manuel des Joueurs*, les éléments matériels sont donnés ci-dessous pour les sorts qui en requièrent l'usage. Il faut que le MD décide de la quantité exacte de ces matériaux, ainsi que de tous les autres détails les concernant. Par exemple, le sort *vapeur colorée* nécessite une "pincée" de sable coloré : le MD décide de ce qui constitue exactement une "pincée". De même, *lumières dansantes* nécessite un ver luisant : faut-il que le ver luisant soit vivant, ou peut-il s'agir d'un spécimen conservé ? Les MD moins pointilleux peuvent laisser à leurs joueurs autant de liberté qu'ils le désirent vis-à-vis des éléments matériels, tant qu'ils satisfont aux exigences générales de la description du sort.

Eléments verbaux et somatiques

Le MD prend la décision en ce qui concerne les éléments verbaux et somatiques pour tout sort, bien que l'on doive considérer les suggestions des joueurs; des éléments verbaux et somatiques particuliers ne sont pas exigés, mais ils ajoutent du piquant au jeu en donnant aux joueurs une idée plus claire de ce que leurs PJ magiciens doivent faire pour lancer des sorts. Exiger des éléments particuliers peut également conduire à des situations de jeu interpellantes. Par exemple, si un magicien est bâillonné, on peut l'empêcher de lancer des sorts avec des éléments verbaux qui devraient être déclamés. De la même façon, un magicien ayant ses mains attachées dans le dos peut avoir des difficultés à lancer un sort dont l'élément somatique requiert une gestuelle particulière des mains (voir le Chapitre 6 pour plus d'informations sur les jeteurs de sorts affectés et les éléments des sorts). Les éléments verbaux peuvent être de simples mots, de brèves phrases, des vers de poésie, des chants ou des inepties.

Souvent, l'élément verbal sera en rapport avec l'effet du sort. Par exemple, l'élément verbal de feuille morte pourrait être le mot "flotter" murmuré, alors qu'un gémissement grave et sinistre pourrait fonctionner pour *détection des morts-vivants*. Le sort porte *dimensionnelle* pourrait être le mot "ouvrir", tandis que l'élément verbal de *rafale* pourrait être une lente exhalaison d'air.

Les éléments somatiques peuvent être n'importe quelle sorte de mouvement physique. Pour certains sorts, le simple fait de toucher ou de pointer la cible, ou le sujet, suffit. Des gestuelles plus perfectionnées vont pour des sorts de plus haut niveau. Dans de nombreux cas, l'élément somatique sera en rapport avec l'effet du sort. Par exemple, l'élément somatique de *rumeur illusoire* pourrait nécessiter que le jeteur de sorts place sa main contre son oreille comme s'il était en train d'écouter. Se frotter rapidement les mains pourrait suffire pour *toucher glacial*, alors que tortiller ses doigts comme une araignée pourrait servir d'élément somatique au sort *toile d'araignée*.

Sorts de premier niveau

Baguette de sourcier (Divination, Enchantement)

Portée : 60 mètres
Éléments : V, S, M
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : Spéciale
Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort permet au jeteur d'enchanter la branche d'un ginkgo ou d'un arbre fruitier pour localiser un objet ordinaire qu'on ne peut voir. A la différence de *localisation d'un objet*, le jeteur n'a pas besoin d'avoir une image mentale spécifique d'un objet particulier ; à la place, il a seulement besoin de déclarer le nom du type général d'objet qu'il veut localiser, tel un trésor enfoui, des plantes comestibles, ou de l'eau fraîche. Cependant, la *baguette de sourcier* ne localisera pas les objets magiques ou invisibles, ni les objets protégés par *obscurcissement d'un objet* ou un sort similaire.

Une fois la branche enchantée, le jeteur la tient à deux mains. Si l'objet désiré se trouve à portée du sort, la branche enchantée pointe en direction de l'objet et tire doucement le jeteur. Le sort n'est pas bloqué par le plomb ou toute autre substance. Cependant, si on atteint un obstacle impénétrable, tel le sol ou un mur, la branche bute dessus et s'arrête. S'il n'y a pas d'objet correspondant à la description à portée du sort, la branche ne réagit pas, bien que le jeteur puisse remuer et continuer à chercher.

L'élément matériel de ce sort est la branche d'un ginkgo ou d'un arbre fruitier, tel un pêcher, un pommier, ou un citronnier. Il faut que la branche soit taillée comme la lettre Y, afin que le jeteur puisse tenir un bout de la fourche dans chaque main.

Copie (Évocation)

Portée : Spéciale
Éléments : V, S, M
Durée : Instantanée
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : 1 objet
Jet de sauvegarde : Spécial

Copie permet au jeteur de sorts de faire une copie parfaite d'une carte, d'une lettre ou de tout autre document




Chaffee



écrit ou dessiné. Le jeteur de sorts doit disposer d'un parchemin vierge ou d'un livre avec des pages vierges de taille suffisante pour contenir la *copie*. Le jeteur de sorts pose le support vierge sur le support qui va être copié, puis lance le sort ; la *copie* apparaît immédiatement sur le support auparavant vierge. La *copie* est permanente, et est un double parfait de l'original.

Copie peut aussi être utilisé pour recopier les sorts d'un nouveau livre de sorts dans le livre du jeteur, à condition qu'il soit de taille suffisante pour contenir les nouveaux sorts. Le jeteur doit d'abord lancer les dés pour savoir s'il peut apprendre les nouveaux sorts ; si c'est le cas, il peut lancer *copie* pour les recopier instantanément dans son livre de sorts.

Les éléments matériels de ce sort sont un morceau de parchemin vierge (ou un livre avec des pages vierges, comme il est dit ci-dessus), et une goutte d'encre noire.

Détection de la maladie
(Divination)

Portée : 10 mètres
Éléments : V, S, M
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : 1 créature ou 1 objet
Jet de sauvegarde : Aucun

Détection de la maladie révèle au magicien si, soit une créature, soit un objet exposé au sort est porteur d'une maladie, naturelle ou magique. En outre, il y a 10 % de chance par niveau du jeteur de sorts qu'il soit capable d'identifier le type exact de la maladie.

L'élément matériel de ce sort est une brindille ou une petite branche d'un arbre quelconque.

Orbe chromatique **(Altération, Évocation)**

Portée : 0
Éléments : V, S, M
Durée : Spéciale
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : Annule

Ce sort fait apparaître une sphère de 10 centimètres de diamètre dans la main du jeteur de sorts. La sphère peut apparaître avec toute une palette de couleurs, dans les limites décrites ci-dessous ; chaque couleur indique un pouvoir spécial différent. Le jeteur de sorts peut projeter la sphère sur un adversaire jusqu'à 30 mètres, à condition qu'il n'y ait pas d'obstacles entre le jeteur de sorts et la cible. Si la cible se trouve à moins de 10 mètres, le jet pour toucher du jeteur de sorts s'effectue avec un bonus de +3. Si la cible se trouve entre 10 et 20 mètres, le jet pour toucher s'effectue avec un bonus de +2. Si la cible se trouve entre 20 et 30 mètres, le jet s'effectue avec un bonus de +1.

Si *l'orbe chromatique* manque sa cible, elle se disperse sans effet. Si la cible réussit son jet de sauvegarde, *l'orbe chromatique* est également sans effet. Sinon, la couleur de *l'orbe* détermine le montant des dégâts infligés et son pouvoir spécial, comme c'est résumé sur le Tableau 16 ; les détails concernant ses pouvoirs spéciaux sont donnés ci-dessous. Le jeteur peut créer une seule *orbe* d'une couleur accessible à son niveau ou à un niveau inférieur. Par exemple, un magicien du 3ème niveau peut créer une *orbe* orange, rouge, ou blanche.

L'élément matériel de ce sort est une gemme de la teinte appropriée ou n'importe quel diamant. La gemme doit valoir au moins 50 po.

La *lumière* de l'orbe entoure la victime dans un rayon de 6 mètres, comme si elle était touchée par un sort de *lumière*. L'effet dure 1 round, pendant lequel la victime fait ses jets d'attaque et de sauvegarde à -4, et voit sa CA pénalisée de 4.

La *chaleur* de *l'orbe* est suffisamment intense pour fondre 1 mètre cube de glace. La victime perd 1 point de Force et 1 point de Dextérité (ou pour les victimes sans ces caractéristiques, -1 pour toucher, et une pénalité de 1 à la CA) pendant 1 round.

Le *feu* de *l'orbe* allume tous les matériaux combustibles se trouvant jusqu'à 90 centimètres de la victime.

La *cécité* de *l'orbe* rend la victime aveugle, comme avec le sort *cécité*. L'effet dure 1 round/niveau du jeteur de sorts.

Le *nuage puant* de *l'orbe* entoure la victime d'un nuage nocif de 1,5 mètres de rayon. La victime doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison ou aura la tête qui tourne et sera incapable d'attaquer jusqu'à ce qu'elle quitte la zone des vapeurs.

Le *magnétisme* de *l'orbe* fonctionne seulement si la victime porte une armure de fer. L'armure de fer devient magnétisée par magie pour 3-12 rounds (3d4). Les autres objets en fer se trouvant jusqu'à 90 centimètres de la victime se colleront à l'armure magnétisée ; seul *dissipation de la magie* ou un sort

Tableau 16 : Effets de l'orbe chromatique

Niveau du jeteur de sorts	Couleur de l'orbe engendrée	Points de dégâts	Pouvoir spécial
1	Blanche	1-4	Lumière
2	Rouge	1-6	Chaleur
3	Orange	1-8	Feu
4	Jaune	1-10	Cécité
5	Verte	1-12	Nuage puant
6	Turquoise	2-8	Magnétisme
7	Bleue	2-16	Paralysie
10	Violette	Lenteur	Pétrification
12	Noire	Paralysie	Mort

semblable peut ôter les objets collés. A la fin de la durée du sort, les objets collés se détachent.

La *paralysie* de *l'orbe* paralyse la victime pendant 6-20 (2d8+4) rounds ; réussir un jet de sauvegarde contre la paralysie diminue de moitié le nombre de rounds.

La *pétrification* de *l'orbe* change la victime en pierre. Si la victime réussit un jet de sauvegarde contre la pétrification, elle n'est pas changée en pierre mais se trouve *ralentie* (comme avec le sort lenteur) pendant 2-8 (2d4) rounds.

La *mort* de *l'orbe* fait mourir la victime. Si la victime réussit un jet de sauvegarde contre la magie, elle évite la mort mais se trouve paralysée pour 2-5 (1d4+1) rounds.

Protection contre la faim et la soif (Abjuration)

Portée : Toucher
Éléments : S, M
Durée : 1 jour/niveau
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : Une créature
Jet de sauvegarde : Aucun

Quand on lance le sort *protection contre la faim et la soif*, le receveur n'a besoin ni d'aliments, ni d'eau ni de nourriture de quelque sorte que ce soit pour la durée du sort. Le receveur peut être le jeteur de sorts ou tout autre personne qu'il touche. Chaque jour où le jeteur (ou le sujet de son choix) est sous l'effet du sort, il est complètement nourri comme s'il avait mangé et bu normalement. Au terme de la durée du sort, le sujet n'est pas plus affamé ou assoiffé qu'il ne l'était au départ, lorsqu'on a lancé le sort.

Les éléments matériels de ce sort sont un petit morceau de viande séchée et une coupe d'eau.

Visage cadavérique (Illusion, Nécromancie)

Portée : Toucher
Éléments : V, S, M
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : Créature touchée
Jet de sauvegarde : Annule

Ce sort transforme le visage du jeteur de sorts ou celui de toute autre créature touchée par le jeteur en un visage horrifiant de cadavre en décomposition. L'effet de cette illusion est si saisissant que lorsqu'elle est vue par les adversaires, le groupe du magicien gagne un modificateur de +2 au jet de surprise. Il faut que les créatures d'une Intelligence faible ou plus (5 ou + en Intelligence) et avec 1 Dé de Vie ou moins (ou du 1er niveau ou moins) réussissent un jet de sauvegarde en voyant le *visage cadavérique* pour la première fois, ou fuient de terreur pendant 1-4 rounds.

Le *visage cadavérique* ne fait pas de différence entre ami et ennemi, et tous ceux qui le voient sont sujets à ses effets. Si le sort est jeté sur une victime non-consentante, celle-ci a droit à un jet de sauvegarde pour en éviter l'effet.

L'élément matériel est un haillon ou un morceau de vêtement pris sur un cadavre. Le vêtement doit être préparé en le parsemant de peintures de couleurs assorties.

Sorts du deuxième niveau

Couteau de glace (Évocation)

Portée : Spéciale
Éléments : V, S, M
Durée : Instantanée
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : Spéciale
Jet de sauvegarde : Annule

Ce sort lance une dague de glace sur la cible. Le jeteur fait un jet d'attaque normal, comme s'il attaquait avec un projectile, et prend en compte la distance entre l'attaquant et la cible (le *couteau de glace* a une portée longue de 30 mètres, une portée moyenne de 20 mètres et une portée courte de 10 mètres). Un coup porté fait 2-8 (2d4) points de dégâts. Si le *couteau de glace* manque sa cible, consultez les règles pour les projectiles similaires à des grenades en page 74 du *Guide du Maître* pour déterminer où il atterrit.

Quand un *couteau de glace* frappe un objet solide ou une créature, il se brise, libérant une vague de froid engourdissant. Il faut que toutes les créatures qui se trouvent dans un rayon de 1,5 mètres réussissent un jet de sauvegarde contre la Paralysie, sinon elles subissent 1-4 points de dégâts dus au froid et deviennent engourdies pendant 1-3 rounds. Les créatures engourdies voient leurs vitesses de déplacement réduite de moitié, et leur chance de toucher diminuée de 2. La proximité de sources importantes de chaleur, comme une belle flambée, augmente le jet de sauvegarde d'une créature de +2.

Un *couteau de glace* qui rate sa cible ou est perdu ne peut pas être récupéré par le jeteur (ou n'importe qui d'autre) et être de nouveau lancé. Si le *couteau de glace* est touché, il se brise aussitôt, libérant une vague de froid comme c'est décrit ci-dessus. Si un *couteau de glace* perdu n'est pas touché, il fond en une mare d'eau 1 round après sa création ; cette fonte se produit sans tenir compte de la température environnante.

Les éléments matériels de ce sort sont une goutte d'eau venant d'un peu de neige fondue et une minuscule dague en argent.

Détection de la vie (Divination)

Portée : 3 mètres/niveau
Éléments : V, S, M
Durée : 5 rounds
Temps d'incantation : 2
Zone d'effet : Une créature
Jet de sauvegarde : Aucun

En utilisant ce sort, le jeteur peut déterminer si une créature est vivante, incluant les créatures dans le coma, en transe ou sous l'effet de *mort simulée*. Toute forme de protection mentale empêche le fonctionnement de ce sort, comme toute épaisseur de métal. On considère 2,5 centimètres de pierre ou de bois comme 10 mètres à ciel ouvert quand on veut déterminer si le sort fonctionne.



Les éléments matériels de ce sort sont un symbole sacré et des poils de la tête d'un animal nouveau-né.

Étouffement **(Nécromancie, Conjuration/Convocation)**

Portée : 30 mètres
Éléments : V, S, M
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 2
Zone d'effet : Une créature
Jet de sauvegarde : 1/2

Par l'entremise *d'étouffement*, le jeteur provoque l'apparition d'une paire de mains fantomatiques autour de la gorge d'une seule victime. Celle-ci doit être humaine, demi-humaine ou humanoïde, et il faut qu'elle soit à 30 mètres au plus du jeteur. Les mains étoufferont et étrangleront la victime affectée pendant la durée du sort ; chaque round, la victime subit 1-4 points de dégâts de la part des mains qui l'étouffent. Si la victime réussit un jet de sauvegarde, elle ne subit que la moitié des dégâts chaque round.

Étouffement peut être annulé par *dissipation de la magie* ou un sort similaire ; la victime ne peut pas arracher les mains éthérées de son cou. Elle effectue tous ses jets d'attaque avec une pénalité de -2 quand elle est affectée par *étouffement*.

L'élément matériel de ce sort est un foulard ou un vêtement de taille identique qu'on a noué.

Filtre **(Abjuration)**

Portée : Toucher
Éléments : V, M
Durée : 1 tour/niveau
Temps d'incantation : 2
Zone d'effet : Une sphère de 3 mètres de rayon
Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort crée un globe invisible de protection qui filtre tous les éléments nocifs des vapeurs empoisonnées ; donc, une créature protégée par *filtre* ne prend aucun dégât et ne subit aucune pénalité de quelque gaz empoisonné que ce soit, y compris ceux créés magiquement (comme *nuage puant*). Les exceptions sont les vapeurs empoisonnées créées per le souffle d'un dragon (comme le chlore d'un dragon vert) ; dans ces cas, la créature protégée par *filtre* subit la moitié des dégâts.

Les éléments matériels de ce sort sont un fil de toile d'araignée et un bout de vêtement en coton d'à peu près 2,5 centimètres carrés.

Souvenir d'une mort **(Nécromancie, Divination)**

Portée : Toucher
Eléments : V, S, M
Durée : Spéciale
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : Un cadavre
Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort permet au jeteur de visualiser les dernières minutes de la vie de toute créature ou personne qui est morte dans les dernières 24 heures. Quand le jeteur touche le cadavre du sujet, il tombe en transe. Il a alors une vision des 10 dernières minutes de la vie du sujet vues par le sujet lui-même. La vision s'arrête avec la dernière scène que le sujet a vue avant de mourir, instant où le jeteur sort de sa transe et où le sort se termine.

L'élément matériel de ce sort est un fragment de miroir brisé.

Toucher de la goule **(Nécromancie)**

Portée : 0
Éléments : V, S, M
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 2
Zone d'effet : Une personne
Jet de sauvegarde : Spécial

Quand ce sort fonctionne, le toucher du jeteur fait qu'un humain, nain, gnome, demi-elfe ou petit-homme quelconque devient rigide pendant 3-8 (1d6+2) rounds à moins que la victime ne réussisse un jet de sauvegarde contre la Paralysie. En outre, la victime paralysée exsude une odeur de charogne qui provoque des haut-le-cœur et des nausées dans un rayon de 3 mètres. Ceux dans cette zone qui ratent leur jet de sauvegarde contre le Poison effectueront leurs attaques avec une pénalité de -2 jusqu'à ce que le sort se termine.

L'élément matériel de ce sort est un petit bout de vêtement pris sur une goule ou une pincée de terre issue du repère d'une goule.

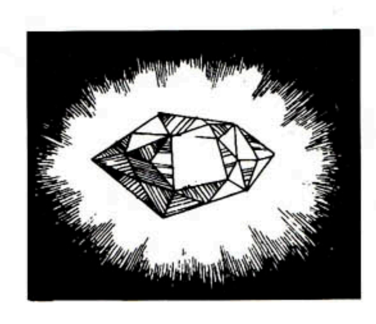
Vocaliser **(Altération)**

Portée : Toucher
Eléments : S, M
Durée : 5 rounds
Temps d'incantation : 2
Zone d'effet : Une créature jeteuse de sorts
Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort permet au bénéficiaire de lancer des sorts qui requièrent d'habitude un élément verbal sans que le jeteur ait besoin d'émettre un son. On doit lancer de tels sorts pendant la durée du sort *vocaliser*. Ce sort est également utile dans des situations où on désire du calme, ou quand le bénéficiaire est sous l'influence d'un sort de silence.

Vocaliser n'annule pas un sort de *silence*, mais le contourne simplement pour pouvoir lancer des sorts ; si un jeteur de sorts sous l'effet d'un sort de *vocaliser* lance un sort qui a des effets audibles, le son restera masqué tant que le *silence* restera en place. *Vocaliser* n'a pas d'effet sur la communication vocale normale.

L'élément matériel de ce sort est une petite cloche dorée sans battant.



Sorts du troisième niveau

Armure de plates invisible
(Évocation, Abjuration)

Portée : 0
Éléments : V, S, M
Durée : Spéciale
Temps d'incantation : 2
Zone d'effet : Le jeteur
Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort est une variante du sort *armure*, il permet au jeteur de recouvrir son corps d'une armure de plates invisible, afin d'augmenter temporairement sa CA à 3. Ses effets ne sont pas cumulatifs avec d'autres armures ou protections magiques (un personnage ne peut pas améliorer sa CA mieux que 3 après utilisation de ce sort), mais les bonus de Dextérité s'appliquent toujours.

Pour chaque niveau du jeteur, *l'armure de plates invisible* absorbe 1 point de dégâts qui toucheraient normalement une CA 3 ; toutefois, *l'armure de plates invisible* ne protège pas contre les armes ou les attaques magiques. Quand *l'armure de plates* invisible a absorbé autant de points de dégâts que le magicien a de niveaux d'expérience, elle disparaît. *L'armure de plates invisible* ne gêne pas le déplacement, pas plus qu'elle n'ajoute de poids ou d'encombrement. Elle ne gêne pas quand on lance des sorts.

Exemple : Un magicien avec une CA 10 ordinaire s'est protégé avec une *armure de plates invisible*. Le premier adversaire l'attaque avec une dague ordinaire ; l'attaque est effectuée contre la CA 3 de *l'armure de plates invisible*. Elle réussit et fait 2 points de dégâts, mais ces dégâts sont absorbés par *l'armure de plates invisible* et le magicien n'est pas blessé. On fait une deuxième attaque avec une *épée +1*. *L'armure de plates invisible* ne protège pas contre cette arme magique, on effectue donc l'attaque contre la CA 10 ordinaire du magicien.

L'élément matériel de ce sort est un petit fragment d'armure de plates.

Crâne flottant **(Nécromancie)**

Portée : Spéciale
Éléments : V, S
Durée : 2 rounds/niveau
Temps d'incantation : 4
Zone d'effet : Spéciale
Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort crée un crâne humain luisant avec des canines acérées. Le crâne flotte environ 30 centimètres au-dessus de l'épaule du jeteur ; lorsque ce dernier se déplace, le crâne le suit en flottant. Si le jeteur cesse de bouger et se concentre, il peut commander mentalement au *crâne flottant* de se déplacer dans n'importe quelle direction dans un rayon de 9 mètres.

Le jeteur voit au travers des yeux du crâne comme s'il s'agissait des siens ; par exemple, on pourrait ordonner au *crâne flottant* d'explorer une sombre caverne ou de jeter un œil par-dessus un mur élevé. En outre, le jeteur peut ordonner au *crâne flottant* d'attaquer quiconque avec ses dents tranchantes comme des lames de rasoir. Si on interrompt la concentration du jeteur alors qu'il contrôle le crâne, ce dernier tombe immédiatement au sol (mais ne subit aucun dégât). Si le jeteur reprend sa concentration, il peut continuer à commander au crâne.

Le *crâne flottant* a les mêmes statistiques que le jeteur, sauf qu'il a 3 points de vie et fait 1-6 points de dégâts avec sa morsure. Les attaques qu'on dirige sur le crâne ne font pas de mal au jeteur, de même que les dégâts faits au jeteur n'affectent pas le crâne.

L'élément matériel de ce sort est une dent de crâne humain.

Dentier animé **(Conjuration/Altération)**

Portée : Toucher
Éléments : V, S, M
Durée : 1 tour/niveau
Temps d'incantation : 3
Zone d'effet : 1 créature ou objet
Jet de sauvegarde : Aucun

Par l'entremise de ce sort, le jeteur provoque l'apparition d'un dentier sur une personne ou un objet ; il apparaît à l'endroit exact touché par le jeteur. Le *dentier animé* se trouve dans un orifice similaire à une bouche d'environ 15 centimètres de diamètre, et est capable de mordre des victimes se trouvant jusqu'à 30 centimètres. Une personne ou une créature avec un *dentier animé* peut le faire mordre à volonté, ce qui lui donne une attaque de plus par round. On fait un jet d'attaque normal, et un toucher réussi inflige 1-4 points de dégâts. Notez que la victime doit se trouver à portée du dentier et qu'il faut prendre en compte les positions d'attaque (par exemple, un *dentier animé* derrière la tête d'une personne ne peut qu'attaquer les personnes derrière le bénéficiaire).

On peut aussi placer le *dentier animé* sur un objet non-vivant, comme un arbre ou une porte. Dans de tels cas, le *dentier animé* reste invisible jusqu'à ce qu'il attaque. Le *dentier animé* attaquera toute personne qui s'approchera à 30 centimètres ; il attaque comme un monstre de 4 DV, et chaque toucher réussi fait 1-4 points de dégâts. Ces attaques sont automatiques et ne sont pas contrôlées par le jeteur.

On ne peut pas attaquer le *dentier animé*, mais *dissipation de la magie* le fait disparaître.

L'élément matériel de ce sort est une dent de n'importe quel animal carnivore, comme un loup, un requin ou un serpent.

Esprit fort **(Abjuration)**

Portée : Toucher
Éléments : S, M
Durée : 1 heure
Temps d'incantation : 3
Zone d'effet : Une créature
Jet de sauvegarde : Aucun



La personne ou créature affectée par *esprit fort* est immunisée contre tous les sorts de *charme* et *d'immobilisation* pendant une heure complète. En outre, elle reste automatiquement incrédule face à toutes les illusions lancées par des magiciens du 3ème niveau (ou leur équivalent) ou moins.

L'élément matériel de ce sort est une petite pépite de minerai de fer ou tout autre petit objet entièrement fait de fer, comme un clou.

Gourdin en os (Enchantement, Nécromancie)

Portée : 0
Éléments : V, M
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : Un os
Jet de sauvegarde : Aucun

Un magicien peut utiliser ce sort pour enchanter un os, le transformant en un gourdin magique. Cette arme magique agit comme un *gourdin +4* contre les morts-vivants, faisant 5-10 (1d6+4) points de dégâts, et comme un *gourdin +1* contre tous les autres adversaires, faisant 2-7 (1d6+1) points de dégâts. L'os peut venir de n'importe quel animal, pourvu qu'on puisse le manier comme un gourdin ; on pourrait par exemple enchanter le fémur d'un humain à l'aide de ce sort, mais pas un crâne. Au terme de la durée du sort, le *gourdin en os* redevient un os normal.

Si on utilise les règles de compétences, les personnages qui ont une Compétence Martiale avec le gourdin en ont également une avec le *gourdin en os*. Ceux qui manient le *gourdin en os* sans la Compétence en gourdin subissent les pénalités décrites en page 56 du *Manuel des Joueurs*.

Les éléments matériels de ce sort sont un os de taille appropriée et une pincée de crasse venant d'une tombe.

Mort différée (Enchantement, Nécromancie)

Portée : 30 mètres
Éléments : V, S, M
Durée : 1 tour/niveau
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : Une créature
Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort permet à une personne ou à une créature d'ajourner la mort. Si on lance *mort différée* avant que la créature ou la personne indiquée ne tombe à 0 point de vie, elle peut combattre, lancer des sorts, communiquer et effectuer toutes les autres actions normales jusqu'à ce qu'elle atteigne -10 points de vie. Pourtant, à partir du moment où elle atteint 0 point de vie et jusqu'à ce qu'elle soit réduite à -10 points de vie, la créature ou la personne affectée effectue tous ses jets d'attaques et de sauvegarde avec une pénalité de -2, et sa vitesse de déplacement est réduite de moitié.

Quand le sujet atteint -10 points de vie, il est mort et *mort différée* ne fonctionne plus. Notez que le sort a une durée limitée ; si le sort expire après que le sujet affecté ait atteint 0 point de vie, mais avant qu'il n'ait été réduit à -10 points de vie, le sujet meure aussitôt. Un sujet décédé qui était auparavant sous l'effet de *mort différée* peut être rappelé à la vie grâce à rappel à la vie et des sorts similaires.

L'élément matériel de ce sort est un fragment de pierre tombale ou une écharde de cercueil.

Toucher douloureux (Nécromancie)

Portée : Toucher
Éléments : V, M
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 3
Zone d'effet : Une créature
Jet de sauvegarde : Aucun

Toucher douloureux permet au jeteur de toucher un adversaire d'une telle façon que cela provoque une douleur extrême. Le sort fonctionne si le jeteur touche une partie exposée du corps de la victime. Il faut que le jeteur soit à portée de bras de l'adversaire pour que le sort fonctionne. Ce sort requiert un jet d'attaque normal.

Le sort ne fait pas de dégâts, mais pendant les 1-4 prochains rounds, la victime verra sa chance de toucher diminuer de -2 et sa CA baisser de 2. Le jeteur peut lancer le sort et toucher sa victime dans le même round. *Toucher douloureux* n'est efficace que contre des adversaires humains, demi-humains ou humanoïdes.

Les éléments matériels de ce sort sont une aiguille et un doigt d'un gant roussi.

Sorts du quatrième niveau

Aura de feu (Abjuration)

Portée : 0
Éléments : V, S, M
Durée : 2 rounds/niveau
Temps d'incantation : 4
Zone d'effet : Le jeteur
Jet de sauvegarde : Spécial

Par l'entremise de ce sort, le jeteur entoure son corps d'une aura de feu vert magique. *L'aura de feu* s'étend jusqu'à 30 centimètres du jeteur et illumine dans un rayon de 3 mètres. *L'aura de feu* donne une immunité totale à toute les formes de feu, naturelles et magiques ; on ne peut éteindre les flammes que par *dissipation de la magie* ou un sort similaire. Ceux qui touchent *l'aura de feu* subissent 2-8 (2d4) points de dégâts ; en outre, si la victime touchée rate son jet de sauvegarde, son corps prend feu et s'entoure de flammes vertes.

Les flammes persistent pendant 2-8 (2d4) rounds et ne peuvent être éteintes que par *dissipation de la magie* ou un sort similaire. Chaque round où la victime est prise dans ces flammes, elle subit 1-6 points de dégâts supplémentaires ; ses jets d'attaques sont effectués avec une pénalité de -2 durant cette période.

Les éléments matériels de ce sort sont un petit bout de papier roussi et un morceau de silex.

Duplicata (Conjuration)

Portée : Toucher
Éléments : S, M
Durée : 1 heure/niveau
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : Un objet
Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort crée une copie exacte d'un seul objet que le magicien touche. L'objet qui va être copié doit entrer dans un cube de 6 mètres d'arête. Le sort n'a aucun effet sur des créatures vivantes, y compris les morts-vivants, de même qu'il ne copiera pas les objets magiques. Le *duplicata* de l'objet est identique en tout point à l'original, par exemple, on peut manier le *duplicata* d'une épée pour faire des dégâts comme avec une épée normale, mais *détection de la magie* peut révéler sa vraie nature, et dissipation de la magie peut le faire disparaître. Le *duplicata* de l'objet existe pendant 1 heure/niveau du jeteur, après quoi il disparaît ; *permanence* n'affecte pas les *duplicatas* d'objets.

L'élément matériel de ce sort est une pincée de poussière de charbon.

Écran dispersif d'Otiluke (Évocation, Abjuration)

Portée : 5 mètres/niveau
Éléments : V, S, M
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 5
Zone d'effet : 6 mètres carrés
Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort crée un écran miroitant d'énergie violette d'une forme souhaitée par le jeteur. Toute créature passant au travers de l'écran est affectée par *dissipation de la magie* avec le même niveau d'efficacité que le magicien avait lancé ce sort.

Les éléments matériels de ce sort sont une plaque de cristal de plomb pur et une chrysolite d'une valeur de 1.000 po (tous deux disparaissent après qu'on a lancé le sort).

Halo de vue (Abjuration, Conjuration)

Portée : 0
Éléments : V, M
Durée : 1 tour/niveau
Temps d'incantation : 4
Zone d'effet : Spéciale
Jet de sauvegarde : Aucun

Halo de vue crée un halo d'yeux fonctionnels qui se trouve au-dessus de la tête du jeteur, lui permettant de voir dans toutes les directions au même moment. En outre, ces yeux magiques ont tous l'infravision jusqu'à une distance de 60 mètres. Le jeteur peut voir des adversaires sur tous ses côtés, pourvu qu'ils ne soient pas *invisibles*, et ne peut donc pas être frappé par-derrière ou subir une pénalité pour une attaque de dos. Dans des conditions normales, on ne peut pas surprendre le jeteur. On ne peut pas attaquer les yeux magiques, mais leur vue est obscurcie par *cécité* et d'autres effets magiques et naturels qui gênerait la vue ordinaire du magicien.

Les éléments matériels de ce sort sont une plume d'aigle et un cil venant d'un cadavre d'une créature quelconque.

Souffle (Évocation)

Portée : 0
Eléments : V, S, M
Durée : Instantanée
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : Un cône de 60 mètres de longueur et de 30 mètres de largeur à la base
Jet de sauvegarde : 1/2

Ce sort est une variante de *rafale* qui permet au jeteur de remplir ses poumons d'air et d'exhaler un vent puissant. La vitesse de ce vent est d'environ 7,5 kilomètres/heure pour chaque niveau de jeteur. Ceux qui se trouvent hors de la zone d'effet ne remarquent pas les vents épouvantables, quoique des objets puissent être chassés hors de la zone d'effet et jusqu'à eux. Le MD doit déterminer les effets précis du *souffle* en utilisant comme directives les paramètres suivants.

Si le *souffle* va de 45 à 75 kilomètres/heure, il y a 10 % de chance que les petits bateaux chavirent, 1 % de chance que les bateaux chavirent et 10 % de chance de renverser un homme. Il y a 20 % de chance que les branches se brisent, que les objets légers s'envolent et que tentes et voiles se déchirent. Les créatures prises dans le cône de *souffle* subissent 1 point de dégât dû au sable et aux gravillons qui s'envolent.

Si le *souffle* va de 75 à 105 kilomètres/heure, il y a 70 % de chance que les petits bateaux chavirent, 20 % de chance que les bateaux chavirent, et 50 % de chance de renverser un homme. Les arbres plient et il y a 70 % de chance que les branches se brisent, et 20 % de chance qu'un tronc cède. Les objets de taille moyenne s'envolent, il y a 50 % de chance que tentes et voiles se déchirent et 40 % que les cabanes soient abattues par le vent. Les créatures prises dans le cône de *souffle* subissent 1-4 points de dégâts dus au sable et aux gravillons. Les créatures qui volent sont repoussées de 3-12 (3d4) mètres.

Si le *souffle* va à 105 kilomètres/heures ou plus, il y a 100 % de chance que les petits bateaux chavirent, 70 % de chance que les bateaux chavirent, et 70 % de chance de renverser un homme et de le faire s'envoler à 3-12 (3d4) mètres, avec 1-6 points de dégâts tous les 3 mètres parcourus. Il y a 70 % de chance que les troncs d'arbres se brisent, et 100 % de chance que les branches soient arrachées des arbres. Les objets lourds s'envolent, les objets moyens sont arrachés de leurs attaches, et les tentes et les voiles ont 70 % de chance d'être détruites. Il y a 20 % de chance que les bâtiments ordinaires soient abattus par le vent, et 60 % de chance que les cabanes soient rasées. Les créatures prises dans le cône de *souffle* subissent 1-8 points de dégâts dus aux objets qui s'envolent. Les créatures qui volent sont repoussées de 15 à 30 (5d4+10) mètres.



L'élément matériel de ce sort est un éventail de soie fait main, d'une valeur d'au moins 1 po.

Sorts du cinquième niveau

Changement de forme forcé
(Nécromancie)

Portée : 10 mètres/niveau
Éléments : V, S, M
Durée : Instantanée
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : Une créature/niveau
Jet de sauvegarde : 1/2

Avec ce sort, le jeteur peut forcer tout changeur de forme, ou tout manipulateur de magie utilisant une forme quelconque d'un sort de *changement de forme*, à revenir instantanément à sa vraie forme (ou sa forme la plus commune). Pour utiliser le sort, le jeteur pointe du doigt les créatures dont il sait, ou pense, qu'il s'agit de changeurs de formes. Si les créatures sont réellement des changeurs de forme, il faut qu'elles réussissent un jet de sauvegarde ou qu'elles reviennent aussitôt à leur vraie forme et subissent 3-30 (3d10) points de dégâts dus au supplice du changement forcé. Le changement dure un round complet pendant lequel la victime ne peut rien faire d'autre. Si la victime a réussi son jet de sauvegarde, elle ne change pas de forme, mais subit tout de même la moitié des dégâts (3d10 / 2).

Les éléments matériels de ce sort sont des poils de la toison de n'importe quel lycanthrope et un papillon que l'on libère quand on prononce l'élément verbal.

Expertise (Divination)

Portée : 10 mètres
Éléments : V, M
Durée : Instantanée
Temps d'incantation : 3
Zone d'effet : Un cube de 3 mètres d'arête
Jet de sauvegarde : Aucun

Expertise permet au jeteur de connaître la valeur totale de toutes les pièces, gemmes et joyaux dans la zone d'effet, en respectant les limites suivantes.

Les objets doivent être distinctement visibles. Ils ne doivent pas être dissimulés sur des gens, cachés dans un coffre ou enterrés. Il faut également que les objets soient contenus dans une zone inférieure à un cube de 3 mètres d'arête, et que cette zone ne soit pas plus éloignée que 10 mètres du jeteur.

De plus, *expertise* ne révélera la valeur que de 75 % du nombre total d'objets dans une pile de trésors, jusqu'à 10 objets maximum ; le MD détermine les objets que le sort affecte, et le jeteur ne sait pas lesquels en particulier ont été estimés. Le sort ne détecte pas la valeur

ou la présence d'objets magiques, et il ignore la valeur des biens personnels, comme les vêtements, les armes et autre équipement. *Expertise* ne révèle pas le nombre ou la nature de n'importe quel type d'objet caché.

Les éléments matériels de ce sort sont une pièce de cuivre et une gemme factice.

Invulnérabilité aux armes non-magiques (Abjuration)

Portée : 0
Éléments : V, M
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 2
Zone d'effet : Rayon de 1,5 mètres
Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort crée autour du jeteur une sphère magique immobile, qui miroite faiblement, et qui ne peut pas être pénétrée par des armes non-magiques contondantes, tranchantes ou perforantes. Le jeteur peut utiliser ces armes depuis l'intérieur de la sphère pour attaquer normalement des adversaires. On peut aussi lancer des sorts à travers la sphère. La sphère peut être annulée par *dissipation de la magie.*

Les éléments matériels de ce sort sont un morceau d'arme non-magique et une écaille de dragon.

Lien télépathique de Rary (Divination, Altération)

Portée : 20 mètres
Éléments : V, S, M
Durée : 2 tours/niveau
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : Deux créatures ou plus
Jet de sauvegarde : Aucun

Avec ce sort, le jeteur établit un lien télépathique entre deux ou plusieurs créatures ayant 6 ou plus en Intelligence. On ne peut établir le lien qu'entre des créatures consentantes qui se trouvent au plus à 20 mètres l'une de l'autre. Les créatures n'ont pas besoin de parler la même langue pour communiquer via le lien. On peut placer le lien sur une créature tous les trois niveaux du jeteur ; ainsi, un jeteur du 9ème niveau peut forger un lien entre 3 créatures. Les créatures liées peuvent rester en contact mental tant qu'elles demeurent sur le même plan d'existence. Si l'une des créatures entre dans un plan différent, le sort est fini.

On ne peut lancer le *lien télépathique de Rary* qu'une fois pour affecter une seule paire de sujets. Pourtant, si le jeteur est capable de lancer le sort deux fois, on peut à nouveau affecter les mêmes sujets. Exemple : Un magicien peut lancer *lien télépathique* deux fois. La première fois, il relie le sujet A au sujet B. La seconde fois, il peut encore affecter le sujet A, et le relier au sujet C.

Les éléments matériels de ce sort sont deux morceaux de coquilles d'œuf ; les morceaux doivent venir d'œufs de deux créatures ovipares différentes.

Mur d'os (Conjuration, Nécromancie)

Portée : 60 mètres
Éléments : V, S, M
Durée : 1 tour
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : 3 mètres carrés/niveau ;
15 centimètres d'épaisseur/niveau
Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort provoque l'éruption depuis le sol d'un mur d'os, qui prend la forme que le jeteur souhaite, dans les limites de la zone d'effet. Le mur est une construction aléatoire d'os de divers types de créatures. Le mur n'a pas besoin d'être vertical, mais il faut qu'il repose sur des fondations solides ou il s'écroulera. Comme le mur a plusieurs petites ouvertures et brèches, il n'offre que 50 % de couverture. On peut aisément tirer des projectiles de derrière le mur, et les créatures de petite taille (plus petites que 1 mètre 20) peuvent se faufiler par les ouvertures du mur à la vitesse de 3 mètres par round. Cependant, le mur a plusieurs saillies acérées, et les créatures qui se faufilent à travers le mur subissent 1-8 points de dégâts tous les 3 mètres franchis.

Si on lance le sort dans une zone occupée par des créatures, le *mur d'os* apparaît partout sauf où il y a des créatures. Les créatures dans la zone d'effet subissent 2-16 (2d8) points de dégâts dès que le mur apparaît. Le mur peut être fracassé par des créatures maniant des armes émoussées ayant 18 ou plus en Force. Tous les 10 points de dégâts provoquent l'effondrement d'une section de 1,5 mètres x 1,5 mètres x 15 centimètres. Le *mur d'os* n'est pas affecté par *animation des morts.*

L'élément matériel de ce sort est la branche d'un arbre desséché se trouvant dans un cimetière.

Os vibrants (Nécromancie)

Portée : 10 mètres
Éléments : V, M
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 3
Zone d'effet : Une créature
Jet de sauvegarde : 1/2

Ce sort provoque la vibration et la pulsation des os à l'intérieur du corps de la créature affectée. On peut lancer le sort sur toute créature ou personne vivante à portée du jeteur, pourvu que la créature ait une forme physique et des os à l'intérieur de son corps ; par exemple, *os vibrants* n'aura pas d'effet sur les insectes, les fantômes et les vers.

Pendant la durée du sort, la CA de la créature affectée diminue de 2, sa vitesse de déplacement est réduite de moitié et toutes ses attaques sont effectuées avec une pénalité de -2. En outre, elle subit 1-4 points de dégâts par round ; ces dégâts sont diminués de moitié si la créature réussit un jet de sauvegarde. Cependant, un jet de sauvegarde réussi n'affecte pas les pénalités de déplacement, d'attaques et de CA.

Les éléments matériels de ce sort sont les deux parties d'un petit os qu'on a cassé en deux.



Pourriture de momie
(Nécromancie)

Portée : Toucher
Éléments : V, S, M
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 5
Zone d'effet : Une victime
Jet de sauvegarde : Spécial

Ce sort permet au jeteur d'attaquer avec un toucher pourrissant identique à celui d'une momie. Si le jeteur touche une victime humaine, demi-humaine, ou humanoïde, celle-ci perd aussitôt 2-12 (2d6) points de vie et est infectée avec une maladie pourrissante qui s'avère fatale au bout de 1-6 mois. Pour chaque mois où la pourriture progresse, la victime perd définitivement 2 points de Charisme. Tandis qu'elle est infectée, la victime récupère les points de vie perdus à 10 % de la vitesse normale.

On ne peut guérir la maladie pourrissante qu'avec un sort de *guérison des maladies* ; un sort de *soins des blessures* n'a aucun effet. Un sort de *régénération* réparera les dégâts mais n'affectera en rien le cours de la maladie. Si une victime réussit son jet de sauvegarde, elle n'est pas infectée, mais subit quand même 2-12 points de dégâts.

Les éléments matériels de ce sort sont un morceau de fruit pourri et un bout de bandelette d'une momie.



Retraite privée de Mordenkainen **(Altération, Abjuration)**

Portée : 0
Éléments : V, S, M
Durée : 1 heure/niveau
Temps d'incantation : 2 tours
Zone d'effet : Une pièce
Jet de sauvegarde : Aucun

A l'aide de ce sort, on assure l'intimité d'une pièce allant jusqu'à 144 mètres carrés (12 mètres x 12 mètres, ou l'équivalent). De l'extérieur, les fenêtres de la pièce semblent sombres et troubles, empêchant ceux avec une vision normale, l'infravision ou tout autre type de vision de voir à l'intérieur. Ceux à l'intérieur de la pièce peuvent voir par les fenêtres comme ils le feraient normalement. Aucun son d'aucune sorte ne peut s'échapper de la pièce. Les tentatives divinatoires, comme *ESP*, *clairaudience*, *clairvoyance* et les *boules de cristal* ne peuvent pas s'infiltrer dans la pièce, et un *œil de magicien* ne peut pas rentrer non plus. Le jeteur peut quitter la pièce sans affecter le sort.

Les éléments matériels de ce sort sont une mince couche de plomb, un morceau de verre opaque, un tampon de coton ou de vêtements et une pincée de chrysolite en poudre.

Sorts du sixième niveau

Écailles de dragon **(Abjuration)**

Portée : Toucher
Éléments : V, S, M
Durée : 1 tour/niveau
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : Une créature
Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort recouvre entièrement le corps du jeteur (ou d'une personne ou créature quelconque de son choix) d'écailles de dragon, augmentant en fait sa Classe d'Armure de 2 pendant la durée du sort ; cet ajustement vient en plus de la CA normale du sujet (par exemple, si le sujet a une CA de 6, *écailles de dragon* l'augmente à 4).

La couleur des *écailles de dragon* est la même que celle de l'écaille utilisée comme élément matériel du sort ; pourtant, la couleur n'a aucune conséquence sur le sort. *Écailles de dragon* diminue également de façon temporaire le Charisme du sujet de 2 points.

L'élément matériel de ce sort est une écaille d'un quelconque dragon.

Invulnérabilité aux armes magiques **(Abjuration)**

Portée : 0
Éléments : V, M
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 3
Zone d'effet : Rayon de 1,5 mètres
Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort crée autour du jeteur une sphère magique immobile, chatoyant faiblement, qui ne peut être pénétrée par des armes contondantes, tranchantes, perforantes ou des projectiles magiques ; de telles armes sont déviées de façon anodine (les projectiles frappent la sphère, puis tombent immédiatement au sol). La sphère ne protège toutefois pas contre des créatures créées magiquement (comme les golems) ou contre des créatures dont les attaques sont basées sur la magie (comme le regard d'une méduse). La sphère ne protège pas contre des sorts comme *projectile magique*, ou des sorts qui reproduisent des effets d'armes.

Le jeteur peut utiliser des armes magiques depuis l'intérieur de la sphère pour attaquer des adversaires normalement. On peut aussi lancer des sorts au travers de la sphère. La sphère peut-être annulée par *dissipation de la magie*.

L'élément matériel de ce sort est un morceau d'arme magique cassée.



Manteau noir (Nécromancie, Enchantement)

Portée : 60 mètres
Éléments : V, S, M
Durée : 1 tour/niveau
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : Rayon de 5 mètres
Jet de sauvegarde : Annule

Manteau noir crée une aura chatoyante autour de toutes les créatures dans la zone affectée, qui annule toute guérison et régénération, naturelles et magique. Par exemple, une *potion de soins* n'a aucun effet sur une créature sous l'influence de *manteau noir*, un troll ne peut pas régénérer les points de vie perdus, et *soins des blessures légères* est inutile.

Manteau noir est annulé pour toute créature visée qui réussit un jet de sauvegarde. Sinon, il persiste pendant 1 tour par niveau du jeteur. Si les créatures sont toujours vivantes à la fin du sort, toutes les forces curatives en action opéreront normalement ; un *anneau de régénération* reprendra sa fonction. Toutefois, boire une *potion de soins* ou appliquer un *bâton de soins* alors que *manteau noir* est actif n'aura aucun effet quand *manteau noir* cessera, puisque ces types de magie fonctionnent instantanément. Dans de tels cas, la dose de la *potion de soins* et la charge du *bâton de soins* sont non seulement gâchées, mais l'aura générée par *manteau noir* annule en fait la *potion de soins* ou le *bâton de soins*, les rendant inutiles. Si on se sert d'une *potion de soins* ou d'un *bâton de soins* après que le sort cesse, la magie de guérison fonctionne normalement.

L'élément matériel de ce sort est un petit animal momifié, comme une souris ou un crapaud.

Tentacules (Conjuration, Altération)

Portée : 0
Éléments : V, M
Durée : 1 tour/niveau
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : Le jeteur
Jet de sauvegarde : Aucun

Par l'entremise de ce sort, le jeteur provoque l'apparition de deux tentacules verdâtres de 3 mètres de long qui sortent de son corps. Il pousse un tentacule de chaque côté du corps du jeteur, entre ses aisselles et ses cuisses. Le jeteur peut utiliser les tentacules comme des appendices normaux pour attraper des outils, utiliser des armes ou l'aider à grimper.

Chaque tentacule peut faire une attaque, ce qui donne en fait au jeteur deux attaques supplémentaires par round ; un tentacule peut frapper pour faire 1-6 points de dégâts, ou il peut manier une épée, une dague, ou toute autre arme (avec la même capacité que le jeteur). Les tentacules flexibles peuvent facilement atteindre leurs victimes de chaque côté du magicien.

Si un tentacule non-armé réussit à frapper une victime de taille humaine ou plus petite (moins de 2,10 mètres de haut), il la saisit également et la retient pour lui faire automatiquement 2-8 (2d4) points de dégâts à chaque round ultérieurs. Il faut que la victime coupe le tentacule pour se libérer ; il n'y a aucune autre façon de se défaire de l'étreinte que de couper le membre, tuer le jeteur ou annuler le sort avec *dissipation de la magie*. Un tentacule est coupé quand il a encaissé 10 points de dégâts ; les dégâts faits au tentacule n'ont aucun effet défavorables sur le jeteur.

Un jeteur avec deux *tentacules* intacts ajoutent un ajustement de +40 % à sa chance de réussir une escalade (voir la page 135 du *Manuel des Joueurs*) et un ajustement de +20 % s'il n'a qu'un *tentacule* intact.

L'élément matériel de ce sort est un tentacule séché d'une petite pieuvre.

Yeux du mort (Nécromancie)

Portée : Spéciale
Éléments : S, M
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : Spéciale
Jet de sauvegarde : Spécial

Yeux du mort change le blanc des yeux du jeteur en noir, alors que ses pupilles prennent la forme de petits crânes blancs. Le jeteur peut affecter une victime par round, pourvu que la victime se trouve à 90 centimètres de lui et croise son regard. Les victimes sont affectées comme suit :

- Les victimes de 2 Dés de Vie ou moins (ou les victimes du 2ème niveau ou moins) meurent aussitôt. On n'autorise aucun jet de sauvegarde.
- Les victimes de 2+ à 5 Dés de Vie (ou les victimes de niveau 3-5) meurent aussitôt à moins qu'elles ne se protègent contre la Mort Magique avec une pénalité de -2. Celles qui réussissent leurs jets de sauvegarde subissent 2-12 (2d6) points de dégâts.
- Les victimes de 5+ Dés de Vie ou plus (ou les victimes du 6ème niveau ou plus) subissent 2-12 (2d6) points de dégâts à moins qu'elles ne se protègent contre la Mort Magique.

Si on reflète le regard du jeteur vers lui (avec un miroir, de l'eau calme, etc.), il doit effectuer un jet de sauvegarde contre les Sorts ou subir les mêmes effets qu'une victime de 5+ Dés de Vie. Au terme de la durée du sort, il y a 5 % de chance que le jeteur devienne aveugle pendant les prochaines 5-10 (1d6 + 4) heures.

Les éléments matériels de ce sort sont deux billes de verre de la taille de deux globes oculaires. Il faut que les billes soient de la même couleur que les yeux du jeteur.





Sorts du septième niveau

Double zombie (Nécromancie)

Portée : 0
Éléments : V, S, M
Durée : 1 tour/niveau
Temps d'incantation : 1 tour
Zone d'effet : Spéciale
Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort crée un double zombie juju du jeteur. Le *double zombie* a les mêmes souvenirs, la même conscience et le même alignement que le jeteur ; avant tout, le jeteur existe maintenant simultanément dans deux corps. Pour tous les autres aspects, le *double zombie* est le même qu'un zombie juju ordinaire (CA 6 ; VD 9 ; DV 3+12 ; #AT 1 ; Dg 3-12 ; AS frappe comme un monstre de 6 DV ; DS immunisés à tous les sorts qui affectent l'esprit, y compris les illusions; immunisé contre *sommeil, charme, immobilisation, mort magique, projectiles magique*, l'électricité, les poisons et les sorts basés sur le froid ; les armes tranchantes et fendantes font des dégâts normaux, tandis que les armes contondantes et perforantes ne font que la moitié des dégâts ; les feux magiques et normaux font la moitié des dégâts ; TAC0 16).

Le *double zombie* ne peut pas lancer de sorts, mais il peut utiliser toutes les armes que le jeteur peut utiliser. Il est aussi capable de "grimper" comme un voleur (92 %). On peut repousser le *double zombie* comme un spectre. S'il erre à plus de 30 mètres du jeteur, le *double zombie* devient inactif et s'écroule par terre ; il redevient actif à l'instant où le jeteur revient dans la limite des 30 mètres.

Les éléments matériels de ce sort sont un peu de cire d'une bougie noire et une mèche de cheveux du jeteur.

Sorts du huitième niveau

Défense contre la terreur (Abjuration)

Portée : 0
Éléments : V, S, M
Durée : 1 tour/niveau
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : Rayon de 1,5 mètres
Jet de sauvegarde : Aucun

Défense contre la terreur crée une aura autour du jeteur qui le rend immunisé à toutes les formes de *terreur*, y compris celle provoquée par les dragons. En outre, *défense contre la terreur* protège le jeteur des attaques de toutes les formes de morts-vivants ; le sort est également efficace contre les attaques magiques et physiques. *dissipation de la magie* n'a aucun effet sur *défense contre la terreur*, mais un *souhait* le dissipera.

Les éléments matériels de ce sort sont les mandibules d'une araignée et les cheveux d'une goule.

Défoliant (Nécromancie)

Portée : 30 mètres
Éléments : S, M
Durée : Spéciale
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : 15 mètres carrés/niveau
Jet de sauvegarde : Aucun

Par l'entremise de ce sort, le jeteur provoque dans la zone affectée le flétrissement et la mort de toute la végétation, qui se désagrège en cendres noires. Toute la végétation est affectée, du plus grand arbre au brin d'herbe le plus minuscule. La vie végétale intelligente, comme les sylvaniens, est aussi détruite. On requiert le pouvoir d'un *souhait* ou de son équivalent pour rétablir la végétation détruite ; autrement, rien ne peut pousser dans la zone *défoliée* pendant une année entière. Notez que comme *défoliant* provoque la décomposition des plantes en cendre, il n'y a aucun danger qu'une créature soit touchée par un arbre qui s'effondre ; toutefois, les créatures qui se cachent dans les arbres dégringoleront par terre quand on lancera le sort.

Les éléments matériels de ce sort sont les pétales d'une fleur fanée et une écharde de bois carbonisée.

Forme d'ombre (Nécromancie)

Portée : 0
Éléments : V, S, M
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : Le jeteur
Jet de sauvegarde : Aucun

Par ce sort, le jeteur se change temporairement en une ombre. Il en gagne la vitesse de déplacement, la Classe d'Armure, les dés de vie et toutes les capacités. Son toucher glacial (exigeant un jet d'attaque normal) fait 2-5 (1d4+1) points de dégâts à ses victimes tout en leur absorbant 1 point de Force. La Force perdue revient au bout de 2-8 (2d4) tours après qu'on ait été touché. Si une victime humaine ou demi-humaine a été réduite à 0 points de vie ou à 0 en Force par le jeteur sous sa *forme d'ombre*, la victime a perdu toute son énergie vitale et est immédiatement attirée dans le Plan Négatif, où elle vivra pour toujours comme une ombre.

Toutes les armes et l'équipement du jeteur restent avec lui, mais il est incapable de les utiliser sous sa *forme d'ombre*. Il est aussi incapable de lancer des sorts, mais il est immunisé aux sorts de *sommeil, charme* et *immobilisation*, et n'est pas affecté par les attaques basées sur le froid. Il est indécelable partout à 90 % sauf dans les environnements les plus brillants. A la différence des ombres normales, un magicien sous sa *forme d'ombre* ne peut pas être repoussé par des prêtres.

Au terme de la durée du sort, il y a 5% de chances que le jeteur demeure définitivement une ombre. Rien excepté un *souhait* ne peut rendre au jeteur sa forme normale.

Les éléments matériels de ce sort sont le linceul d'un cadavre vieux d'au moins 100 ans et une bille de verre noir.



Ce chapitre contient un pot-pourri d'idées, d'objets et de variations des règles qu'on peut incorporer dans des campagnes existantes ou utiliser comme points de départ pour de nouvelles aventures.

Vingt-cinq familiers utiles

Comme il est expliqué dans le sort du 1er niveau *familier*, on ne limite pas les familiers convoqués aux choix énumérés dans la description du sort. Pour élargir le nombre de possibilités, remplacez la page 147 du *Manuel des Joueurs* par le Tableau 17 ci-dessous. Si le sort *familier* est réussi, le MD lance 1d100 et consulte ce tableau pour déterminer les résultats.

Tous les détails du sort s'appliquent encore comme c'est fixé ; si le jet indique une créature que l'on ne rencontre pas communément dans les environs, le MD peut lancer encore le dé ou choisir simplement une créature de la liste plus appropriée. Le MD peut aussi substituer différents petits animaux qui conviennent à l'endroit ; le MD pourrait par exemple remplacer une corneille par un canard, un raton-laveur par un vison, un corbeau par un oiseau bleu (en général, les créatures convoquées doivent avoir 1-4 points de vie et, si elles sont capables de faire des attaques, elles ne devraient pas pouvoir faire plus de 1 ou 2 points de dégâts par round. La Classe d'Armure pour des créatures de cette taille varie de 6 à 8).

Tableau 17 : Familiers convoqués

d100	Familier
01-04	Belette
05-11	Chat
12-14	Chauve-souris
15-18	Chien
19-20	Coq
21-23	Corbeau
24-27	Corneille
28-30	Crapaud
31-32	Écureuil
33-36	Écureuil rayé
37-40	Faucon
41-44	Glouton
45-46	Hibou
47-50	Lézard
51-53	Lièvre
54-55	Loutre
56-57	Mouette
58-59	Mouffette
60-61	Perroquet
62-63	Rat
64-65	Raton-laveur
66-67	Renard
68-69	Serpent
70-72	Singe
73-74	Souris
75-00	Pas de familier disponible à portée du sort

§§§§§§§§§§§§§§§§§§§§§§§

Cinq sources de sorts inhabituelles

Quand un magicien apprend un nouveau sort, il l'obtient d'habitude grâce à un enseignant, un livre de sorts trouvé, un autre magicien ou ses propres recherches. Mais il existe beaucoup plus de façons d'apprendre de nouveaux sorts, on énumère ci-dessous quelques unes des possibilités les moins habituelles (dans tous les cas, il faut que le magicien apprenne un nouveau sort une fois qu'on lui a révélé).

1. Les dragons

La plupart des dragons sont des maîtres de la magie. Un dragon amical pourrait enseigner un nouveau sort à un magicien en guise de récompense pour l'avoir aidé, ou comme un pot-de-vin pour qu'il le laisse tranquille.

Le MD doit noter que la magie des dragons est considérablement différente de la magie ordinairement manipulée par les magiciens, il est donc improbable qu'un magicien puisse apprendre à lancer un sort de la même manière qu'un dragon ; cependant, un dragon d'une intelligence exceptionnelle pourrait connaître la formule d'un sort utilisable par les humains (ou savoir où le trouver) et révéler l'information à un magicien

2. Les monuments

Les anciens obélisques, monolithes et autres structures sont parfois recouverts de formules magiques. Localiser un tel document peut être une aventure en soi. Par exemple, un magicien mort depuis plusieurs milliers d'années peut être enterré dans une pyramide au cœur d'une jungle inexplorée ; avant de mourir, le magicien a inscrit les formules de ses sorts sur les murs de son tombeau afin qu'il puisse y accéder dans une vie future.

3. Les autres plans

Les autres plans d'existence sont pleins d'une diversité infinie de phénomènes mystérieux, de points de repère étranges et d'entités bizarres. Un magicien pourrait trouver une formule magique inscrite en runes géantes s'étendant à travers un plan entier des Abysses. Ou il pourrait tomber sur une horde de créatures à l'apparence simiesque en train de scander la formule d'un sort dans le Plan des Champs-Elysées. Les habitants du Plan Elémentaire du Feu pourraient connaître les secrets de divers sorts apparentés au feu, tandis que les occupants du Plan Elémentaire de la Terre pourraient être disposés à partager les formules de sorts apparentés à la terre en échange d'une faveur.

4. Les créatures convoquées

Une créature convoquée suite à *rôdeur invisible, conjuration de monstres* ou d'autres sorts similaires pourrait négocier sa liberté en proposant d'apprendre un sort au jeteur ou de lui montrer où trouver une formule magique. Si la créature convoquée est exceptionnellement instruite, elle pourrait être capable de dicter une formule au magicien ; elle pourrait même être capable de faire apparaître une formule magique dans son livre de sorts (auquel cas le magicien a sa chance normale pour l'appren-



dre ; s'il échoue, la formule magique disparaît).

5. Les gemmes, cristaux et miroirs

Les créatures d'autres plans d'existen-ce qui utilisent la magie emploient quelques fois des gemmes, des cristaux ou des miroirs comme substituts aux livres de sorts afin d'y consigner leurs formules magiques. Bien que les magiciens du Plan Primaire soient d'ordinaire incapables d'utiliser de tels objets pour y consigner leurs propres sorts, il se peut qu'un MD permette qu'un magicien tombe sur une telle gemme ou un tel miroir ; si le magicien examine l'objet, un nuage brumeux pourrait se matérialiser à l'intérieur, contenant les symboles d'une formule magique.

§§§§§§§§§§§§§§§§§§§§§§

Neuf objets magiques qui n'ont pas encore été inventés

Si votre magicien s'intéresse à la recherche de nouveaux objets magiques et cherche un projet inhabituel, il pourrait songer à l'un des choix donnés ci-dessous. Tous ces objets ont été proposés par des magiciens au long des années, mais aucun n'a encore été découvert. Il faut que le MD et les joueurs établissent les effets exacts de ces objets ainsi que les détails de la recherche. Gardez à l'esprit que si la recherche était simple, certains autres magiciens l'auraient déjà finie depuis longtemps.

1. Les graines de la richesse

Il s'agit de graines qui font pousser des arbres qui donnent des gemmes au lieu de fruits.

2. Le pont portable

Il s'agit d'un pont qu'on peut plier et transporter dans sa poche. Une fois déplié, le pont peut enjamber une rivière ou un gouffre sans utiliser des piliers ou autres supports. Le *pont portable* est aussi solide qu'un pont de pierre.

3. Le cœur de fer

Il s'agit d'un cœur mécanique capable de remplacer un cœur humain endommagé ou âgé. On n'a besoin d'aucune chirurgie ; on place simplement le cœur mécanique sur la poitrine du bénéficiaire et il est absorbé par son corps. Le cœur mécanique accroîtra probablement l'endurance et la résistance à la maladie du possesseur.

4. Le papier à écrire

Tous les mots que l'utilisateur prononcent ou pensent apparaîtront par magie écrits sur ce papier.

5. Le télescope de vision illimitée

Il s'agit d'un télescope portable d'une portée illimitée. Aucun obstacle physique ne bloque la vue d'une personne qui utilise *le télescope de vision illimitée*. Le *télescope* permet à l'utilisateur d'observer les particularités du soleil, de la lune et des mondes éloignés. Il permet aussi à l'utilisateur de voir complètement à travers la terre pour observer des endroits sur la face opposée.

6. Le fer liquide

Quand elle est à l'intérieur d'un conteneur, cette substance reste liquide. Quand on la verse hors du conteneur, elle se transforme en fer. Avant que le fer ne se solidifie, on peut lui donner la forme de nombreux objets utiles.

7. Le feu froid

Ce type de feu ressemble à un feu normal, mais il n'engendre aucune chaleur. Le feu froid serait utile pour des torches dans des quartiers étroits, et serait également une source sûre de lumière pour les maisons, puisqu'il n'y aurait aucun danger de feux accidentels.

8. Le feu sombre

L'antithèse du feu froid, le feu sombre génère de la chaleur comme un feu normal, mais il ne produit pas de lumière. Avec des flammes aussi noires que des ombres, le feu sombre serait utile pour faire des feux de camp pour des soldats ou d'autres voyageurs qui ne souhaitent pas que leur position soit révélée par des flammes brillantes.

9. Le miroir du souvenir

Regarder dans cet objet permet à l'utilisateur de se rappeler avec précision tout livre qu'il a lu ou toute expérience ou conversation qu'il a vécues.

§§§§§§§§§§§§§§§§§§§§§§

Cinq troubles débilitants

Voici plusieurs troubles qui n'affectent que les magiciens. Ces troubles se produisent suite à une malédiction, à l'effet secondaire d'une recherche magique ou à une pénalité venant d'un *souhait*. Considérez qu'un trouble peut frapper à tout instant, hormis un *souhait*, il n'y a aucun remède qu'un magicien puisse s'inoculer pour prévenir le déclenchement de ces troubles.

A la différence de certaines maladies organiques, souffrir de l'un de ces troubles n'immunise pas le jeteur contre de futurs accès à ces états pathologiques. Un jeteur de sort qui survit à l'une de ces maladies a autant de chances de souffrir encore de la maladie dans le futur qu'un jeteur qui n'a jamais contracté la maladie.

Le MD peut utiliser ces troubles pour handicaper de façon temporaire un PJ magicien puissant, ou égayer un moment lugubre d'une campagne. A moins que ce ne soit stipulé autrement, on peut guérir tout ces troubles avec *guérison des maladies* ou un sort similaire. A moins que le MD ne décide qu'un trouble particulier est le résultat d'une attaque ou d'un effet magique, *dissipation de la magie* ne sera d'aucune utilité.



1. L'amnésie de Bertrek

Description : Le magicien souffrant de l'amnésie de Bertrek connaît des difficultés pour se rappeler de tous les détails de ses sorts mémorisés. Au moment ou il tente de lancer le sort, il oublie soudainement un élément crucial de sa formule, et le sort échoue.

Le début de l'amnésie de Bertrek est généralement précédé d'une ou deux journées de légers maux de tête, qui persistent tant que le magicien est dans cet état.

Susceptibilité : L'amnésie de Bertrek peut frapper n'importe quel magicien, mais elle semble affecter les magiciens avec des scores de 14 ou moins en Intelligence.

Traitement : Une journée complète de repos guérit généralement cet état, en supposant que le magicien s'abstienne de lancer des sorts, d'étudier des textes ou de s'engager dans d'autres activités mentales ardues. Sans repos, ce trouble peut persister indéfiniment.

Notes pour le MD : Quand un magicien souffre de l'amnésie de Bertrek, il faut qu'il fasse un test d'Intelligence lorsqu'il tente de lancer un sort. Si le test est réussi, le sort est lancé normalement. S'il rate le test, le sort est perdu dans un grésillement d'énergie gaspillée et est proprement effacé de la mémoire du jeteur jusqu'à ce qu'il puisse le remémoriser.

Après chaque journée complète de repos, le MD lance 1d20 pour savoir si le magicien est guéri ; si le jet est inférieur ou égal au score d'Intelligence du magicien, celui-ci est guéri. Sinon, le magicien est automatiquement guéri après qu'il ait souffert pendant 2-8 (2d4) jours.

2. L'incandescence chronique

Description : Le magicien qui souffre d'incandescence chronique voit son corps rayonner continuellement de la lumière. La lumière est assez brillante pour traverser toute épaisseur de vêtements, et s'étend dans un rayon de 6 mètres. La lueur persiste sans se soucier de savoir si le magicien se repose, lance des sorts ou fait autre chose.

Le début de l'incandescence chronique est généralement précédé d'une ou deux journées de luminosité sporadique, surtout quand le magicien est endormi.

Susceptibilité : L'incandescence chronique peut frapper n'importe quel magicien.

Traitement : Lancer *ténèbres* sur le magicien atteint annule quelques fois cet état. On sait que *dissipation de la magie* fonctionne aussi. Sinon, les troubles se dissipent généralement après quelques jours.

Notes pour le MD : Un magicien souffrant de ces troubles brille comme s'il était affecté par un sort de *lumière* du 1er niveau. Ceci n'affecte pas sa capacité à lancer des sorts, mais il lui sera difficile de se dissimuler aux ennemis.

Guérison des maladies et autres sorts similaires n'ont aucun effet sur l'incandescence chronique. Si on lance *ténèbres, rayon de 5 mètres* sur le magicien souffrant, il peut faire un jet de sauvegarde contre la Magie ; s'il rate le jet, cela annule son état. De même, s'il rate son jet contre *dissipation de la magie*, son état est aussi annulé. On ne peut essayer ces sorts qu'une fois sur chaque magicien souffrant. Le magicien souffrant ne peut pas lancer ces sorts sur lui-même. Si ces sorts ne sont pas disponibles, ou s'il réussit à se protéger dans les deux cas, son état disparaît au bout de 1-4 jours.

3. La conjurite

Description : Un magicien souffrant de conjurite produit des effets bizarres et inattendus lorsqu'il tente de lancer n'importe quel sort de Conjuration ou de Convocation. D'habitude, il n'y a pas d'avertissements sur le début de ce trouble.

Susceptibilité : Les conjurateurs sont les magiciens qui ont le plus de chances d'être touchés, mais tout magicien qui connaît un sort ou plus de Conjuration/Convocation peut être frappé de conjurite.

Traitement : La conjurite est dure à traiter. *Dissipation* n'a aucun effet sur la conjurite, pas plus que *guérison des maladies* ou des sorts similaires. Heureusement, la conjurite se dissipe finalement après avoir suivi son cours.

Notes pour le MD : Quand un magicien souffrant de conjurite essaie de lancer n'importe quel sort de Conjuration/Convocation, le MD lance 1d20 et consulte le Tableau 18 pour les résultats du sort.

Tableau 18 : Résultats de conjurite

d20	Résultat du sort de Conjuration/Convocation
1	Les environs sont remplis de sons de tonnerre, tandis que les éclairs brillent dans le ciel. L'orage persiste pendant 1-4 rounds, mais n'a aucun effet sur les personnages ou leurs capacités.
2	Un animal en peluche de 3 à 12 mètres de haut apparaît dans la zone, devant le jeteur. L'animal peut être un lapin, un dragon, une vache ou toute créature au choix du MD. La peluche tombe en poussière après qu'on l'ait touchée ou dérangée d'une façon quelconque.
3	Des douzaines de champignons surgissent partout dans un rayon de 3 à 12 mètres autour du jeteur (cela se produit même si le jeteur est en intérieur). Chaque champignon a l'image du jeteur qui sourit sur son chapeau. Dès que l'on touche les champignons, ils tombent tous en poussière.
4.	La zone entre 3 et 12 mètres du jeteur se remplit de bulles de savon multicolores. Il y a sur le côté de chaque bulle l'image du jeteur qui sourit.
5	La température dans un rayon de 3 à 12 mètres du jeteur augmente



ou baisse brusquement (au choix du MD) de 10°C. Le changement persiste pendant 1-4 rounds, puis la zone revient à sa température initiale.

6 Les environs immédiats sont remplis de bruits de hurlements et de cris humains. Il n'y a pas de source apparente pour les bruits. Les cris persistent pendant 1-4 rounds, puis se dissipent.

7 La peau du jeteur devient pourpre (ou verte, ou bleue ou toute combinaison au choix du MD). Les effets persistent pendant 1-4 rounds, puis la peau du jeteur reprend sa couleur normale.

8 La zone dans un rayon de 15 mètres autour du jeteur est remplie d'une légère brume, de couleur vert clair (ou pourpre clair, ou orange clair ou toute autre couleur au choix du jeteur). La brume sent la cannelle (ou la menthe, ou tout autre arôme au choix du MD). La brume se dissipe en 1-4 rounds.

9 La zone dans un rayon de 15 mètres autour du jeteur devient brusquement noir d'ébène, comme si elle était affectée par un sort de *ténèbres*. Si la zone était déjà sombre, elle devient brillante, comme si elle était affectée par un sort de *lumière*. L'effet persiste pendant 1-4 rounds.

10 Une image de ce que le jeteur essayait de conjurer apparaît 3 mètres devant lui, flotte dans les airs pendant quelques secondes, puis disparaît. Si le jeteur était en train d'essayer de lancer un sort qui ne conjurait pas ou ne convoquait pas un objet ou une créature, l'image qui flotte est celle du jeteur.

11-20 Le sort du jeteur fonctionne normalement.

Un magicien ne saura probablement pas qu'il a la conjurite avant de faire l'expérience d'un résultat inattendu pour un sort de Conjuration/Convocation ; c'est à dire lorsqu'il reçoit d'abord l'un des résultats numérotés 1-10 du Tableau 18. Après qu'il ait fait l'expérience de ce premier résultat inattendu, il y a deux manières de le guérir.

1. Aussitôt que le magicien lance 2 sorts consécutifs de Conjuration/Convocation avec des résultats normaux (c'est-à-dire si le MD obtient 11-20 sur le Tableau 18), il est guéri de ses troubles.

2. Aussitôt que le magicien lance 4 sorts normaux de Conjuration/Convocation (un résultat de 11-20 sur le Tableau 18), il est guéri de ses troubles ; ces sorts n'ont pas besoin d'être consécutifs.

4. La peste noire de Barlow

Description : Maladie extrêmement dangereuse, la peste noire affaiblit le magicien à chaque fois qu'il tente de lancer un sort de Nécromancie. Dans des cas extrêmes, des magiciens atteints sont morts de cette maladie. Les troubles sont accompagnés de crampes d'estomac, de vision floue et de cauchemars. Son début est généralement précédé de plusieurs jours de nausée.

Susceptibilité : La peste noire de Barlow affecte surtout les nécromanciens. Elle peut aussi frapper tout magicien qui connaît et utilise des sorts de Nécromancie.

Traitement : C'est un trouble difficile à traiter. Etrangement, le simple acte de lancer les sorts associés à la maladie semble également aider à la guérir. Sinon, les troubles peuvent persister indéfiniment, de quelques jours à plusieurs semaines.

Notes pour le MD : Un magicien souffrant de la peste noire risque de subir des dégâts à chaque fois qu'il lance un sort de Nécromancie. Quand un magicien souffrant lance un sort de Nécromancie, il faut qu'il fasse un test de Constitution, avec le niveau du sort utilisé comme ajustement négatif (par exemple, si le magicien a 13 en Constitution et lance un sort de Nécromancie du 4ème niveau, il ajoute 4 au jet du d20 quand il effectue son test de Constitution). S'il réussit le test, il n'y a pas d'effets pervers. S'il le rate, il subit 1-4 points de dégâts. Le sort est lancé normalement, même si le test de Constitution a échoué.

Il y a deux effets secondaires à la peste noire.

1. Si le magicien atteint subit 6-10 points de dégâts le même jour suite à ses échecs aux tests de Constitution requis pour lancer des sorts de Nécromancie, il aura cette nuit-là des cauchemars insoutenables. Tout au long du lendemain, il aura la vision troublée et des crampes d'estomac, et effectuera tous ses jets d'attaque avec une pénalité de -2. *Guérison des maladies* ou des sorts similaires n'ont aucun effet sur cet état.

2. Si le magicien atteint subit 11 points de dégâts ou plus dans le même jour suite à ses échecs aux tests de Constitution requis pour lancer des sorts de Nécromancie, il s'écroulera aussitôt. Il sera incapable de lancer des sorts, d'aller au combat ou d'entreprendre toute autre activité fatigante pendant les 24 prochaines heures (il peut toujours marcher sans assistance, mais sa vitesse de déplacement est diminuée de moitié).

Guérison des maladies, dissipation de la magie et des sorts similaires n'ont aucun effet sur la peste noire. A part un *souhait*, il y a deux remèdes connus.

1. Le MD lance 2d6 en secret. Il s'agit du nombre de sorts de Nécromancie que le magicien souffrant doit lancer afin de purger son système de la peste noire. Les sorts de Nécromancie peuvent être de n'importe quel niveau ; par exemple, si le magicien a besoin de lancer quatre sorts, ils pourraient tous être du 1er niveau, ils pourraient tous être du 9ème niveau ou ils pourraient être une combinaison de sorts de Nécromancie de tous les niveaux. Chaque fois qu'un sort de Nécromancie est lancé, il faut quand même que le magicien at-

teint effectue un test de Constitution et subisse les effets décrits ci-dessus (bien sûr, la santé du magicien est moins exposée s'il s'abstient de lancer plus d'un ou deux sorts de Nécromancie dans le même jour).

Le MD ne révèle pas au magicien le nombre total de sorts dont il a besoin pour se guérir ; au lieu de cela, le MD doit dire au magicien qu'il va mieux, petit à petit, après qu'il lance chaque sort de Nécromancie. Le MD peut dire au magicien qu'il est guéri après qu'il ait lancé le dernier sort requis, puis un sort ultérieur de Nécromancie qui ne lui causent pas d'effets pervers.

2. La peste noire persiste pendant 4-32 (4d8) jours. Le MD doit déterminer la durée des troubles dès leur début, mais ne pas révéler l'information au magicien. Si le magicien ne s'est toujours pas guéri, les troubles cessent à la fin de cette période.

5. L'immatérialité

Description : Le magicien atteint d'immatérialité s'efface petit à petit jusqu'à ce que son corps soit transparent, le faisant apparaître comme s'il était fait de verre. Dans cette condition, il est incapable de combattre, de lancer des sorts ou de faire toute autre action ordinaire. Le début de l'immatérialité est précédé d'un éclaircissement graduel de la couleur de peau de la victime.

Susceptibilité : L'immatérialité frappe habituellement les illusionnistes, mais tout magicien qui connaît ou utilise des sorts d'illusionnistes peut devenir une victime.

Traitement : Si elle est traitée tôt, l'immatérialité peut être guérie grâce à *guérison des maladies* ou un sort similaire. Pourtant l'état devient plus difficile à traiter au fur et à mesure qu'il progresse. L'immatérialité non-traitée peut durer pendant plusieurs semaines.

Notes pour le MD : L'immatérialité progresse en trois stades distincts, chacun avec des symptômes différents. On peut soigner les troubles à n'importe quel stade.

1. Au Stade Un, la peau du magicien atteint devient blanche, comme si elle avait été décolorée. Il subit une pénalité de -1 à son Charisme, mais il n'y a pas d'autres effets pervers. A ce stade, on peut guérir l'immatérialité avec *guérison des maladies* ou un sort similaire ; on ne requiert aucun jet de sauvegarde. Autrement, le Stade Un persiste pendant 2-8 (2d4) jours.

2. Au Stade Deux, la peau du magicien atteint reste blanche, mais son corps a la consistance d'une gélatine ferme. Il continue à subir une pénalité de -1 à son Charisme. Sa Classe d'Armure naturelle est aussi augmentée à 7. Grâce à leur CA améliorée, certains magiciens atteints permettent à leur état de progresser au Stade Deux avant d'essayer un remède. A ce stade, on peut guérir l'immatérialité avec *guérison des maladies*, mais il faut que le magicien atteint effectue un jet de sauvegarde contre les Sorts; si le magicien réussit son jet de sauvegarde, il résiste à *guérison des maladies* et reste atteint d'immatérialité. S'il n'est pas traité, le Stade Deux persiste pendant 2-8 (2d4) jours.

3. Au Stade Trois, le magicien et tout son matériel devient sans substance ; il semble qu'il soit fait de verre, mais il n'a pas de substance. Le magicien atteint ne peut pas lancer de sorts, entrer en combat ou faire autre chose que parler et se déplacer. Il a une pénalité de -4 à son Charisme. Toutefois, il n'est affecté que par les attaques magiques ou spéciales, comprenant les armes +1 ou mieux (on fait de telles attaques contre la CA normale du magicien). Le magicien atteint est capable de passer par des petits trous et d'autres ouvertures étroites tant que le Stade Trois persiste. A ce stade, on ne peut pas guérir l'immatérialité avec *guérison des maladies* ou tout autre sort excepté *souhait*. Le Stade Trois persiste pendant 2-8 (2d4) jours.

§§§§§§§§§§§§§§§§§§§§§§§

Neuf principes de conduite pour les diplômés d'académies

Comme condition d'obtention du diplôme dans beaucoup d'académies de magie, on oblige le nouveau magicien à promettre de faire respecter les principes de conduite de l'académie. On énumère ci-dessous un échantillon de ces principes.

Toutes les académies ne souscrivent pas à tous ces principes, tandis que d'autres pourraient inclure des principes autres que ceux que l'on donne ici. De plus, ces principes s'appliquent principalement aux académies qui acceptent des étudiants d'alignements loyaux et bons ; les principes des académies mauvaises et sans lois seront probablement très différents de ceux-ci. Il faut que le MD décide des principes qui s'appliquent à des académies précises, et quelles pénalités, s'il y en a, pourraient s'appliquer à un diplômé qui les violerait.

1. Le magicien opérera discrètement. Il ne révélera à personne les secrets de ses enseignements.

2. Le magicien opérera dans le respect des lois de son pays.

3. Le magicien paiera toutes ses dépenses avec ses propres fonds. Il n'acceptera pas la charité.

4. Le magicien vivra seul. Il s'efforcera de minimiser tout contact social avec des non-magiciens.

5. Le magicien minimisera ses contacts avec des rois, des princes et autres souverains.

6. La maison du magicien inclura au moins une pièce exclusivement réservée à la recherche et à l'étude.

7. Le magicien sera patient. Il persévérera face à l'adversité.

8. Le magicien n'essaiera pas de détourner les procédures magiques acceptées.

9. Le magicien s'efforcera d'ajouter au corps existants du savoir magique au moyen de recherches originales.

§§§§§§§§§§§§§§§§§§§§§§§



Six procédés alchimiques communs

Alors que la création de potions et d'autres substances magiques implique souvent une série de techniques de laboratoire complexes, il existe un nombre de procédés basiques communs à la plupart des expériences.

1. La calcination

Il s'agit du procédé qui réduit les substances (généralement des minéraux et des métaux) en cendres, d'abord en les écrasant ou en les réduisant en poudre, puis en les soumettant à une forte chaleur.

2. La sublimation

Il s'agit du procédé de réchauffement d'une substance solide jusqu'à son évaporation, puis du refroidissement rapide de la vapeur jusqu'à une nouvelle condensation à l'état liquide, purifiant ainsi ce liquide.

3. La distillation

Procédé par lequel un liquide est porté à ébullition afin qu'il se transforme en vapeur, avant d'être refroidi pour qu'il se recondense sous une forme purifiée.

4. L'absorption/l'adsorption

Il s'agit d'une méthode pour purifier les gaz ou les liquides en les exposant à des particules de charbon de bois ou à d'autres substances filtrantes ; les impuretés sont attirées vers les particules, purifiant ainsi le liquide. Si les impuretés vont en fait à l'intérieur des particules, il s'agit d'une absorption. Si les impuretés restent à la surface des particules, il s'agir alors d'une adsorption.

5. Le test de la flamme

Il s'agit d'une méthode pour identifier des substances inconnues en les présentant à une flamme incandescente. La couleur de la flamme indique la nature de la substance ; une flamme verte indique par exemple la présence de cuivre.

6. La chromatographie

Il s'agit d'une méthode simple pour analyser certains types de substances inconnues. On dissout d'abord la substance dans l'eau ou un autre liquide. On verse alors un échantillon du liquide dans un tube de verre gradué revêtu de papier filtre, et on ajoute un solvant. Dû au fait que les composants de la substance traversent le filtre à des vitesses différentes, chacun d'eux apparaîtra comme une bande de couleur différente dans le tube.

§§§§§§§§§§§§§§§§§§§§§§§

Onze suppléments utiles pour un laboratoire de magicien

Un laboratoire de magicien comprend typiquement des livres, des creusets, des fioles, des bocaux, des trépieds, des herbes et même un ou deux squelettes. Voici plusieurs objets moins communs mais extrêmement utiles qu'on pourrait trouver dans un laboratoire particulièrement bien équipé. On donne entre parenthèses le coût de chaque objet.

1. Dessus de table en granit

Il s'agit d'un bureau ordinaire avec un dessus fait de granit ou de quartz poli pour résister aux taches et aux dégâts venant des acides et autres substances agressives (150 po).

2. Masque de verre

Il s'agit d'un masque facial fait de verre et conçu pour protéger le magicien des inhalations de vapeurs empoisonnées et pour protéger son visage des éclaboussures de substances chimiques (10 po).

3. Globe d'alchimiste

Ce globe de verre de 90 centimètres de diamètre se sépare en deux sections. Une fois assemblées, les sections forment un joint étanche qui empêche l'air d'entrer. On peut enfermer des objets et des substances à l'intérieur du globe pour les isoler des conditions extérieures. De petits et grands globes sont disponibles (150-250 po).

4. Athanor

Un petit fourneau composé d'une étuve et d'un profond poêle de cendres tamisées. Les substances destinées à être chauffées sont placées dans un conteneur étanche et couvertes de cendres pour un chauffage lent et régulier (80 po).

5. Four à coupellation

Il s'agit d'un four de taille moyenne qu'on utilise principalement pour chauffer des liquides. On verse le liquide dans un entonnoir sur le dessus, lequel descend dans un conteneur au cœur du four (100 po)

6. Bain de chaleur

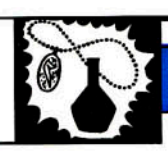
Il s'agit d'un petit fourneau contenant une profonde cuvette d'eau avec des anneaux métalliques prévus pour tenir des fioles et des tubes de diverses tailles. On place la substance qui doit être dissoute dans un tube de verre, qu'on place à son tour dans un anneau de taille appropriée dans la cuvette. Le fourneau augmente petit à petit la température de l'eau et par conséquent celle de la substance (75 po).

7. Lit de bouse

Cet objet se compose d'une boîte de verre ou d'un autre matériau non inflammable, avec un couvercle qui ferme bien. On remplit la boîte de bouse chaude ou de sable propre et sec. Les substances traitées sont placées dans le lit de bouse pour les tenir au chaud (25 po).

8. Balance analytique

Une balance extrêmement précise pour peser des matériaux solides, elle est suffisamment sensible pour distinguer une feuille de papier vierge d'une



feuille de papier portant des écritures. On la recouvre d'un étui de verre pour la maintenir à l'abri de la poussière (400 po).

9. Burette

Il s'agit d'un tube épais avec une valve au bout qu'on utilise pour mesurer les liquides avec précision (1 po).

10. Papier filtre

Il s'agit d'un papier spécialement traité qui filtre les solides des liquides. On revêt un entonnoir avec ce type de papier, puis on verse le liquide qui doit être filtré dans l'entonnoir. Les matériaux solides ne passeront pas à travers le papier (1 po/10 feuilles).

11. Centrifugeuse manuelle

Il s'agit d'une machine composée de plusieurs anneaux pour tenir des tubes à essai et d'une manivelle sur le dessus. On place les tubes à essai remplis de liquides sur les anneaux, puis le magicien actionne rapidement la manivelle, et fait tourner les tubes. La force centrifuge fait couler au fond des tubes les substances les plus lourdes, tandis que les substances les plus légères restent à la surface (100 po).

§§§§§§§§§§§§§§§§§§§§§§

Quatre pré-requis pour l'admission dans une académie de magie

Alors que certains magiciens sont autodidactes et que d'autres acquièrent leurs compétences d'un précepteur privé, de nombreux magiciens apprennent l'art de la magie dans une académie d'entraînement. La plupart des grandes cités ont de telles académies ; quelques unes se spécialisent dans une École de magie particulière, tandis que d'autres dispensent de l'entraînement pour toutes les Écoles. Généralement, il y a un minimum de trois exigences pour l'admission dans une académie.

1. Le parrainage

Il faut que tous les postulants d'une académie soient recommandés par un parrain connu d'un ou plusieurs membres de la faculté. On fait des exceptions si un candidat est orphelin ou montre des aptitudes extraordinaires, mais dans ces cas, il faut qu'un membre de la faculté accepte de parrainer le candidat ; le parrain de la faculté est alors tenu personnellement responsable des échecs ou des succès du candidat.

2. Entretien personnel

Parce qu'entraîner un magicien exige un investissement important en temps et en efforts, les académies passent au crible leurs candidats pour s'assurer qu'un étudiant potentiel est suffisamment dévoué pour persévérer pendant des années d'éducation rigoureuse. Typiquement, un panel de membres de la faculté interroge individuellement chaque candidat, le questionnant longuement sur ses origines, ses centres d'intérêts et ses raisons pour vouloir devenir un magicien. Le panel vote alors en secret ; un seul vote négatif a pour conséquence le rejet du candidat.

3. Examen d'entrée

Suite à l'entretien réussi d'un étudiant potentiel, on le soumet à une pluie d'examens pour mesurer ses aptitudes dans divers domaines académiques. Il faut que l'étudiant démontre une compétence basique en philosophie, littérature et histoire, et des talents exceptionnels en écriture, sciences et mathématiques. Il faut aussi qu'il passe un examen physique pour s'assurer qu'il est en bonne santé.

4. Frais de scolarité

Si un étudiant potentiel réussit ses examens d'entrée, il faut qu'il prenne des dispositions avec l'administration de l'académie pour payer les frais de scolarité. Les frais de scolarité s'élèvent à 5-20 po par jour, en fonction de la réputation de l'académie. On peut payer les droits chaque jour, chaque semaine ou chaque mois, mais il faut les payer à l'avance. Ne pas payer les frais de scolarité débouche sur une suspension immédiate, à moins que l'étudiant n'ait pris des dispositions au préalable avec l'administration. La scolarité couvre le coût des livres, les frais de laboratoire, les salaires des enseignants et la pension complète, mais elle n'inclut pas les dépenses pour des éléments de sort, le matériel de recherche ou les dégâts causés par l'étudiant pendant ses recherches. Des bourses d'étude sont parfois disponibles pour les étudiants les plus prometteurs. Une fois qu'un étudiant a été admis dans une académie, il doit passer une période d'essai qui dure un minimum de six mois. Durant cette période, on évalue chaque semaine ses performances scolaires, et on surveille de près son comportement à l'intérieur et à l'extérieur du campus. Si l'étudiant ne se comporte pas correctement selon l'opinion de n'importe quel membre ou administrateur de la faculté, on peut le renvoyer de l'académie. Sauf dans les circonstances les plus extrêmes, il n'est pas éligible pour postuler à une réadmission. Le montant de la scolarité payé avant son renvoi est remboursable.

§§§§§§§§§§§§§§§§§§§§§§

Dix-neuf cours d'un programme académique typique

Les cours varient d'une académie à une autre, mais la plupart comprennent les classes décrites ci-dessous. D'habitude, toutes ces classes sont requises pour obtenir le diplôme, mais le MD pourrait décider de les faire varier en fonction des besoins d'un étudiant spécifique ou de la philosophie pédagogique d'une faculté particulière.

Le temps nécessaire pour obtenir le diplôme varie aussi d'une académie à l'autre, dépendant de l'aptitude de l'étudiant, de l'intensité de l'entraînement et de la qualité de la faculté, mais généralement on requiert quatre à six années



d'études à temps complet pour obtenir le diplôme d'une académie accréditée. Cette période peut être allongée de deux à quatre années supplémentaires si l'étudiant se spécialise dans une école particulière.

Un étudiant prend généralement quatre à six cours par trimestre. Un cours mineur comme Étude de la Littérature, ne pourrait durer qu'un seul trimestre, tandis qu'un cours majeur, comme Travaux Magiques Pratiques, pourrait être pris chaque trimestre jusqu'à ce que l'étudiant obtienne son diplôme. Un cours moyen dure une à deux heures par jour, quatre à six jour par semaine.

Le programme scolaire d'une académie de magie typique comprend les cours suivants.

1. Entraînement Physique : Divers exercices et activités pour améliorer la forme physique, avec l'accent sur l'entraînement de dextérité pour la manipulation d'éléments de sorts.

2. Philosophie de la Magie : L'étude des méthodes de réflexion logique, avec des applications aux problèmes pratiques de l'utilisation des sorts. Exploration de la métaphysique, de la théorie du savoir et de l'éthique.

3. Astrologie de Base : Les relations des étoiles, planètes et autres corps célestes avec les procédés magiques. Les sujets comprennent les phases lunaires, le mouvement astral et l'influence des divinités.

4. Théorie des Sorts : Comment les sorts fonctionnent ; les interactions des sorts avec les lois physiques.

5. Principes Essentiels de Méditation : Techniques de base pour atteindre des niveaux plus élevés de perception intellectuelle. Les sujets comprennent la transcendance, l'introspection et l'analyse des rêves.

6. Cours de Langues : Grammaire, phonétique et idiomes parlés des langues humaines, humanoïdes et demi-humaines.

7. Histoire de la Magie : Vue d'ensemble des magiciens et de la magie à travers les âges, avec l'accent sur les découvertes historiques capitales en recherche magique.

8. Magie et Société : Le magicien d'un point de vue culturel. Une étude des relations sociales et des comparaisons interculturelles sur les magiciens de par le(s) monde(s).

9. Réflexion Intensive : On insiste pour augmenter la compréhension de l'étudiant au sujet de la pensée en tant que procédé permettant d'accroître la force de ses facultés cognitives. Les sujets comprennent la créativité, la mémoire, la concentration et la résolution de problèmes.

10. Étude de la Littérature : Une introduction à l'étude de la littérature magi-

que, avec l'accent sur l'analyse. On examine en détail un large éventail d'auteurs de diverses cultures et périodes historiques.

11. Cours de Bibliothèque : Une étude des techniques de recherches incluant la classifications des systèmes, l'indexage de sorts, les livres basiques de références et la constitution d'une bibliothèque personnelle.

12. Principes Essentiels de la Transcription Magique : Les sujets comprennent les techniques calligraphiques, la sélection de l'encre et du papier, la structure correcte, la révision, la calligraphie de base et la correction d'épreuves.

13. Principes du Lancer de Sort : Une introduction aux techniques de base du lancer de sorts de bas niveau. Comprend la théorie des éléments, la conception de sorts et les procédures de sécurité. Des cours pour des Écoles spécifiques sont disponibles pour les futurs spécialistes.

14. Travaux Magiques Pratiques : Un cours individualisé adapté pour répondre aux besoins d'étudiants seuls. Les étudiants peuvent se concentrer sur l'amélioration de leurs talents dans des Écoles de magie précises, ou explorer les techniques de toutes les Écoles.

15. Séminaire Magique: Une discussion de groupe touchant des sujets d'un intérêt particulier pour les étudiants, avec un accent sur des domaines problématiques. On attend des étudiants qu'ils fassent des démonstrations pour le groupe, suivies de débats critiques.

16. Pratique Magique : S'intéressant aux sorts de bas niveau, la pratique donne aux étudiants la possibilité de pratiquer leurs talents dans un laboratoire et sur le terrain. On met l'accent sur l'application créative.

17. Analyse des Formules : La théorie des formules magiques, accentuant les techniques applicables à la recherche originale. Les sujets comprennent les fonctions élémentaires des sorts, la présentation tabulaire et graphique, la variabilité et les équations métaphysiques. On traite des principes de base de l'alchimie dans des sessions ultérieures de ce cours.

18. Techniques de Laboratoire : L'application pratique des principes vus en Analyse des Formules. Les sujets comprennent l'herboristerie, les réactions alchimiques, le métabolisme naturel et artificiel et les procédures scientifiques de base (tous les procédés alchimiques décrits plus tôt dans ce chapitre).

19. Introduction à la magie de 1er niveau : Cours de sorts du 1er niveau. Comprend les techniques de lancer, les applications pratiques et la théorie générale. Des cours individuels sont disponibles.

§§§§§§§§§§§§§§§§§§§§§§

Neufs organisations de magicien

Les magiciens se sentent plus à l'aise en compagnie de leurs collègues praticiens, particulièrement ceux avec qui ils partagent des intérêts communs, et forment souvent leurs propres associations et organisations. On donne ci-dessous quelques uns de ces groupes. On encourage le MD à élaborer des variantes de ces groupes ; par exemple, un Syndicat de Nécromancie, une variante du Syndicat des Devins, pourrait exister dans un monde de campagne particulier du MD.

Chaque description d'organisation comprend les renseignements suivants:

Description : L'objectif du groupe.

Adhérents : Le type de magicien qui appartient à ce groupe.

Obligations des nouveaux membres : Les conditions auxquelles un futur membre doit répondre pour pouvoir rejoindre le groupe. Cela consiste d'habitude à payer des droits d'entrée ou à être parrainé par un membre actuel du groupe.

Cotisation annuelle : Les droits qu'une personne doit payer chaque année pour rester un membre actif.

Bénéfices : Les avantages des adhérents.

La Confrérie de l'Alchimie

Description : Ce groupe se compose de magiciens dont l'intérêt premier est la recherche alchimique, particulièrement la recherche de nouvelles potions magiques. Les membres du groupe compilent et échangent des renseignements sur leurs projets actuels, avec l'accord implicite qu'on ne doit pas partager de tels renseignements avec des étrangers. La violation de cette règle conduit à une expulsion immédiate de la Confrérie.

Adhérents : La majorité des adhérents sont des transmutateurs, bien que quelques enchanteurs et invocateurs soient aussi inclus.

Obligations des nouveaux membres : Les nouveaux membres doivent payer des droits d'entrée de 100 po et amener des preuves de recherche d'un objet magique original durant l'année passée.

Cotisation annuelle : 20 po.

Bénéfices : La Confrérie peut aider ses adhérents à obtenir du matériel de recherche dur à trouver et de l'équipement de laboratoire. Ils peuvent aussi aider des membres qui ont atteint un cul-de-sac dans leurs recherches.

Le Front de Défense Légale

Description : Ce groupe propose une défense légale aux magiciens injustement accusés d'activités criminelles. Leurs services comprennent la représentation légale, le support financier et la consultation personnelle.

Adhérents : N'importe quel magicien d'alignement bon peut être adhérent.

Obligations des nouveaux membres: Il faut qu'un nouveau membre soit parrainé par un membre actuel et paie un droit d'entrée de 200 po. Le droit d'entrée peut être levé après un vote à la majorité.

Cotisation annuelle : 50 po.

Bénéfices : Si on accuse un membre d'un crime, le Front dépensera 1.000 po ou plus pour sa défense. Le Front peut aussi fournir des témoins experts et une représentation légale si nécessaire. Leur service de consultation personnelle con-



seille les adhérents au sujet de l'acceptation des utilisateurs de magie dans diverses cités ou cultures, faisant particulièrement attention aux endroits où on persécute sans cesse les utilisateurs de magie et où on les emprisonne pour des infractions mineures.

Le Club du Cygne Argenté

Description : Avant tout une organisation sociale pour les magiciens célibataires, le Club du Cygne Argenté organise régulièrement des soirées dansantes, des pique-niques et d'autres événements sociaux pour ses adhérents. Le clou annuel est la Fête de la Pleine Lune, quand le club organise une soirée jusqu'à l'aube dans un château loué.

Adhérents : Tous les magiciens sont les bienvenus, mais les adhérents sont surtout de jeunes magiciens de bas niveau.

Obligations des nouveaux membres : Un nouveau membre paie un droit d'entrée de 20 po.

Cotisation annuelle : 5 po

Bénéfices : Le Club donne à ses membres d'excellentes opportunités de rencontrer des amis et des compagnons potentiels.

La Société de Libération des Magiciens

Description : Cette organisation cherche à servir les intérêts des magiciens au moyen de pressions politiques sur les gouvernements locaux et nationaux. Leurs méthodes comprennent la négociation, les manifestations et les actions de groupes de pression. On dit que certaines factions utilisent la violence pour souligner leurs messages.

Adhérents : Tous les magiciens sont éligibles.

Obligations des nouveaux membres: Il faut qu'un nouveau membre soit parrainé par un membre actuel et paie 50 po de droits d'entrée. Les droits sont levés si le futur membre a des contacts politiques exploitables (s'il est par exemple apparenté à un membre officiel du gouvernement)

Cotisation annuelle : 10 po

Bénéfices : La Société peut exercer une influence considérable sur les gouvernements pour faire adopter des lois avantageuses pour les magiciens. La Société peut aussi mettre ses adhérents en contact avec des fonctionnaires du gouvernement et les aider à travailler avec les bureaucraties gouvernementales.

Les Ennemis de la Baguette

Description : Il s'agit d'une organisation de puristes qui s'opposent de manière inflexible à l'utilisation de baguettes magiques et de tout autre objet magique. De tels objets sont considérés comme une menace au métier de la magie ; seule l'utilisation de sorts est acceptable pour les Ennemis de la Baguette. Si un membre est pris un jour en train d'utiliser un objet magique, il est immédiatement renvoyé.

Adhérents : Tous les magiciens sont éligibles, mais les adhérents sont surtout de vieux magiciens de haut niveau.

Obligations des nouveaux membres : La seule obligation pour un nouveau membre est le don d'un objet magique aux Ennemis. Les Ennemis détruisent alors l'objet pendant une cérémonie solennelle.

Cotisation annuelle : Aucune.

Bénéfices : Une fois l'an, chaque membre peut échanger un objet magique contre un sort d'une puissance comparable. L'objet magique est détruit, puis les Ennemis autorisent le membre à recopier un sort (de leur choix, pas de celui de l'adhérent) d'un de leurs livres de sorts.

Le Syndicat des Devins

Description : Plus une entreprise qu'une organisation fraternelle, le Syndicat des Devins vend des conseils, des prédictions et des interprétations de présages aux membres de l'aristocratie. Les honoraires sont chers, mais comme le Syndicat réunit les talents d'un grand nombre de magiciens qualifiés, leurs conseils et leurs prédictions sont extrêmement précis.

Adhérents : Seuls les devins du 8ème niveau et plus sont éligibles.

Obligations des nouveaux membres : Il faut que le futur membre paie un droit d'entrée de 500 po et amène au moins un nouveau client au Syndicat.

Cotisations annuelles : Il n'y a pas de cotisation annuelle. Pourtant, afin de rester en bonne situation financière, il faut qu'un membre travaille un minimum de huit semaines par an, exclusivement pour le Syndicat.

Bénéfices : Les membres en bonne situation financière partagent les profits du Syndicat à la fin de l'année. La part annuelle d'un adhérent se monte habituellement à 5.000-30.000 (1d6 x 5.000) po.

Centre de Contrôle des Monstres

Description : Cette organisation compile des informations sur les monstres magiques et met ces renseignements gratuitement à la disposition de ses adhérents.

Adhérents : Tous les magiciens qui ont une connaissance de première main d'un monstre magique sont éligibles.

Obligations pour les nouveaux membres : Il faut qu'un nouveau membre paie 10 po de droits d'entrée. En outre, le futur membre doit avoir une connaissance de première main d'un monstre magique ou d'un monstre avec des pouvoirs magiques (on acquiert d'habitude une telle connaissance suite à une bataille). Les adhérents votent pour savoir si sa connaissance est d'une utilité suffisante à l'organisation pour accepter son adhésion.

Cotisations annuelles : Aucune si le membre assiste à toutes les réunions bimensuelles. On peut lui donner une amende s'il a manqué trop de réunions sans raison valable.

Bénéfices : L'organisation fournit des renseignements à ses adhérents sur des monstres magiques, comprenant leur capacités, leurs faiblesses et des stratégies possibles pour les vaincre ou les éviter.

La Ligue des Voyageurs d'Outreplan

Description : Identique au Centre de Contrôle des Monstres, cette organisation compile des informations sur d'autres plans d'existence et les met gratuitement à la disposition des membres.

Adhérents : Tous les magiciens qui ont visité un ou plusieurs autres plans d'existence sont éligibles.

Obligations des nouveaux membres : Il faut qu'un nouveau membre paie un droit d'entrée de 20 po. De plus, le nouveau membre doit avoir une preuve d'une visite dans au moins un autre plan d'existence. Les adhérents votent pour savoir si sa connaissance de ce plan est d'une utilité suffisante à l'organisation pour accepter son adhésion.

Cotisation annuelle : Aucune si le membre participe à toutes les réunions bimensuelles. On peut lui donner une amende s'il a manqué trop de réunions sans raison valable.

Bénéfices : L'organisation fournit des informations à ses adhérents sur les autres plans, incluant les habitants, les lois physiques et la façon dont le lancer de sorts est affecté (le MD devrait consulter le Chapitre 6 pour avoir des détails sur la magie dans d'autres plans. La Ligue met tous ces renseignements à disposition de ses adhérents).

La Corporation des Sages

Description : Il s'agit d'une organisations de sages experts sur de nombreux sujets divers. Les sages font payer leurs conseils, et donnent un pourcentage de leurs honoraires à la Corporation pour qu'elle demeure.

Adhérents : Tous les types de magiciens appartiennent à la Corporation, chacun ayant un ou plusieurs domaines de prédilection.

Obligations des nouveaux membres : Il faut qu'un futur membre paie un droit d'entrée de 100 po, et il faut qu'il ait en plus une Compétence Diverse dans un ou plusieurs des domaines notés sur le Tableau 61 du *Guide du Maître*. Si le magicien est une autorité reconnue dans l'un des domaines d'études non disponible en tant que Compétence Diverse dans la campagne du MD, il peut tout de même être accepté dans la Corporation, avec la permission du MD.

Cotisation annuelle : Toutefois, il faut que chaque membre reverse 15 % de ses honoraires à la Corporation pour ses conseils avisés.

Bénéfices : Tant qu'un membre passe un minimum de huit semaines par an à travailler exclusivement pour la Corporation, il a gratuitement accès aux conseils des autres membres. S'il ne passe pas un minimum de huit semaines par an, il faut qu'il paie leurs honoraires normaux. On donne des conseils selon les règles des sages en pages 124-126 du *GdM*. Pourtant, on double les chances données dans le Tableau 61 (page 125 du *GdM*) pour trouver un sage dans la Corporation qui soit un expert dans l'un des domaines proposés ; par exemple, il y a 20 % de chance de trouver un expert en alchimie. Quand vous utilisez le tableau d'Ajustements pour les Sages (Tableau 62 du *GdM*), considérez qu'un adhérent de la Corporation a toujours accès à une bibliothèque complète.

§§§§§§§§§§§§§§§§§§§§§§

400 matériaux fantastiques

Le MD aura parfois besoin d'introduire un nouveau matériau magique fantastique dans sa campagne. Un tel matériau pourrait être requis comme ingrédient d'une recherche magique d'un PJ (particulièrement si le MD utilise l'approche fantastique de la fabrication magique décrite à la page 100 du *Guide du Maître*), il pourrait être l'objectif d'une quête ou il pourrait s'agir d'un élément nécessaire à la délivrance d'une malédiction.

Si le MD n'a aucun matériau précis en tête, il peut en générer un en lançant deux fois 1d20 sur le Tableau 19. Le premier jet sélectionne un élément de la Catégorie A ; le second jet sélectionne un élément de la Catégorie B. L'élément sélectionné s'inscrit dans cette phrase :

Tableau 19 : Génération aléatoire de matériaux fantastiques

d20	Catégorie A	Catégorie B
1	chant	pierre
2	rêve	fleur
3	souffle	pré
4	souvenir	enfant
5	profond désir	papillon
6	larme	montagne
7	force	grain de sable
8	sourire	flocon de neige
9	bénédiction	flamme vacillante
10	toucher	veuve
11	courage	aigle
12	odeur	pierre tombale
13	murmure	dragon
14	baiser	squelette
15	ombre	sirène
16	sagesse	rivière
17	secret	licorne
18	tristesse	déesse
19	épitaphe	géant
20	gratitude	cité



"Le/La/L'/Les (Catégorie A) d'un/d'une (Catégorie B)". Par exemple, si le premier jet donne 3 et le second donne 5, le matériau fantastique est "le souffle d'un papillon".

S'il le désire, le MD peut simplement piocher des éléments de chaque catégorie pour créer des matériaux précis. Il peut aussi substituer des éléments similaires au choix de la Catégorie B. Il pourrait par exemple substituer "bourdon" à "papillon" (l'exemple ci-dessus devient donc "le souffle d'un bourdon") ou "diamant" à "pierre".

Si les jets aléatoires donnent des résultats qui semblent inappropriés ou frivoles (comme "le souffle d'une pierre"), le MD peut lancer encore une fois les dés pour chaque catégorie ou remplacer par n'importe quel choix de catégorie qu'il souhaite.

A moins que le MD n'en ait une particulière en tête, il faut que les joueurs découvrent la signification précise d'un matériau fantastique, ou la façon de le fabriquer ou de le localiser. Découvrir la signification d'un matériau fantastique peut aisément devenir le prémisse d'une nouvelle aventure.

§§§§§§§§§§§§§§§§§§§§§§

Cinq lieux incroyables

On dit qu'il existe un grand nombre d'endroits magiques de par le monde ; quelques uns d'entre eux sont notés ci-dessous. Il reste à découvrir s'ils existent réellement (et c'est laissé à la discrétion du MD), mais on pourrait utiliser la recherche de n'importe lequel d'entre eux comme le début d'une aventure ou comme le point de départ d'une campagne.

L'île de Ghothar

L'île est l'ancienne forteresse du maître conjurateur Ghothar. Ghothar disparut mystérieusement il y a plusieurs siècles, et laissa l'ensemble de ses trésors magiques enfermés dans une chambre située dans les recoins les plus profonds de son île. On dit non seulement que la cachette du trésor renfermerait une valeur inestimable, mais qu'elle compterait aussi l'un des livres de sorts de Ghothar, lequel contiendrait les formules de nombreux sorts de Conjuration de haut niveau.

L'île de Ghothar est enchantée pour dériver continuellement dans des directions aléatoires, à des vitesses allant jusqu'à 40 kilomètres/heure. Il n'y a pas eu de repérages confirmés pendant un siècle, ce qui signifie qu'il est concevable que l'île ait pu dériver n'importe où dans le monde.

Au sujet de l'île

Reportez-vous à la Carte 1.

L'île ressemble à un cylindre d'environ 50 mètres de diamètre et de 165 mètres de haut. Presque trois quarts en sont submergés, ce qui signifie que seulement environ 35 mètres de l'île se trouvent au-dessus de la surface. L'île est faite de granit ; le granit est entouré de façon permanente d'un *mur de force*, ce qui le rend pratiquement invulnérable aux dégâts.

L'île est divisée en cinq niveaux, d'environ 25 mètres de haut chacun (sauf le Niveau 1, qui correspond à la surface de l'île). Le sol est en granit solide d'à peu près 3 mètres d'épaisseur, définitivement recouvert d'un sort de *mur de force*. Les seuls passages entre les niveaux sont les portails magiques situés à divers points sur le sol (voir la carte). Les portails sont des anneaux faits avec des perles noires et blanches enfoncées dans le granit. Les portails sont complètement étanches. Quand une créature ou une personne touche la zone de granit à l'intérieure des perles, elle est instantanément transportée vers un endroit précis de l'île. La destination de chaque portail est indiquée dans le Détail de la Carte.

Détail de la Carte

Niveau 1 : Il s'agit de la surface de l'île, la seule portion visible au-dessus du niveau de la mer. Il y a un portail au centre de l'île. Ceux qui entrent à l'intérieur du portail sont aussitôt transportés vers une zone aléatoire du Niveau 2, se trouvant brusquement sous l'eau.

Niveau 2 : Ce niveau est entièrement rempli d'eau de mer. Il y a deux ouvertures de 3 mètres de large de chaque côté de ce niveau qui conduisent vers le large. Selon l'endroit de la planète où se trouve l'île, ce niveau pourrait contenir diverses formes dangereuses de vie aquatique qui se seraient abritées ici, ce qui pourrait inclure des requins, des anguilles ou des pieuvres géantes.

Portail 2a : Ceux qui entrent dans ce portail sont aussitôt transportés vers le sommet de l'île (vers la zone marquée d'un X sur la carte du Niveau 1).

Portail 2b : Ceux qui entrent dans ce portail sont aussitôt transportés vers le sol du niveau 3 (vers la zone marquée d'un X sur la carte du Niveau 3).

Portail 2c : Ceux qui entrent dans ce portail sont aussitôt transportés vers le sol du niveau 4 (vers la zone marquée d'un X sur la carte du Niveau 4).

Niveau 3 : Ce niveau est entièrement rempli d'un gaz jaune nocif qui sent le poisson mort. Le gaz est si épais que la vision normale est réduite à 3 mètres. Les personnages qui entrent dans ce niveau doivent se protéger contre le Poison ; ceux qui ratent subissent 1-2 points de dégâts par round d'exposition au gaz.

Portail 3a : Ceux qui entrent dans ce portail sont aussitôt transportés vers une zone aléatoire du Niveau 2, se trouvant soudainement sous l'eau.

Portail 3b : Ceux qui entrent dans ce portail sont aussitôt transportés vers le sommet de l'île (vers la zone marquée d'un X sur la carte du Niveau 1).

Portail 3c : Ceux qui entrent dans ce portail sont aussitôt transportés vers le sol du niveau 4 (vers la zone marquée d'un X sur la carte du Niveau 4).

Niveau 4 : Ce niveau a des murs de granit qui s'élèvent du sol au plafond et le séparent en diverses sections. Les

murs ont 30 centimètres d'épaisseur et sont recouverts en permanence d'un sort de *s*.

Faux Portails 4a, 4b, 4c : Ces cercles de perles ressemblent aux portails qu'on trouve dans d'autres niveaux de l'île, mais ce ne sont pas des portails. A la place, quand un personnage quelconque entre dans l'un de ces faux portails, il active un sort spécial de *conjuration de monstres III*. Cc sort convoque aussitôt 1d4 monstres du 3ème niveau (choisis par le MD dans ses tableaux de rencontres du 3ème niveau). Les monstres convoqués apparaissent près du périmètre des anneaux et attaquent tous ceux qu'ils voient. Si les monstres sont tués, ils disparaissent ; sinon, ils combattent pendant 2-8 (2d4) rounds, après quoi ils se volatilisent. Il n'y a aucun effet si les monstres entrent dans l'un des faux portails. Les monstres éviteront le vrai portail (4d).

Portail 4d : Ceux qui entrent dans ce portail sont aussitôt transportés vers le sol du niveau 5 (vers la zone marquée d'un X sur la carte du Niveau 5).

Niveau 5 : Il s'agit de la cachette du trésor de Ghothar. La composition exacte du trésor revient au MD, mais une cachette suggérée inclus un livre de sorts avec une douzaine de sorts de Conjuration/Convocation de divers niveaux, cinq objets magiques et un assortiment d'or et de gemmes valant 20.000 po (des rumeurs affluent selon lesquelles Ghothar aurait trouvé le secret de la vie éternelle et vivrait toujours dans un autre plan d'existence ; si cela s'avère vrai, il se peut que Ghothar revienne un jour pour rajouter un autre assortiment de trésors dans sa cachette. Il pourrait aussi changer les pièges de son île, surtout si on a volé ses précédents trésors).

Ceux qui entrent dans ce portail sont aussitôt transportés vers le sommet de l'île (vers la zone marquée d'un X sur la carte du Niveau 1).

La sphère de B'naa

La sphère de B'naa se trouve dans une caverne située sous l'un des plus hauts sommets du monde. On ne connaît pas son emplacement précis. La sphère a été créée il y a une éternité par une alliance de magiciens dirigée par un mage de haut niveau nommé B'naa. La sphère transportait ces magiciens vers d'autres plans d'existence.

Du fait de la magie impliquée pour créer et maintenir la sphère, il est extrêmement difficile de l'utiliser, et pratiquement impossible pour des non magiciens.

Au sujet de la sphère

Reportez-vous à la Carte 2.

La sphère se trouve dans une immense caverne, au bout d'un passage de 200 mètres de long qui descend profondément dans la terre en serpentant, sous une antique et immense chaîne de montagnes. La sphère se compose de plusieurs couches (comme un oignon), chacune d'environ 6 mètres d'épaisseur. Les couches sont séparées les unes des autres par des bandes de lumière chatoyante. Le portail vers les autres plans se trouve au centre de la sphère ; pour y arriver, on doit passer à travers chaque couche.

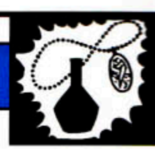
Carte 1 — L'île de Ghothar

Vue en coupe: Niveau 1, Niveau de la mer, Niveau 2, Niveau 3, Niveau 4, Niveau 5 — 25 mètres

Niveau 1 — Niveau 2 (2a, 2b, 2c, Entrée, Entrée) — Niveau 3 (3a, 3b, 3c) — Niveau 4 (4a, 4b, 4c, 4d) — Niveau 5

Zone d'arrivée — Eau — Portail — Gaz — Faux portail — Granit — Trésor — 10 mètres — N

Cartes de Stephen Sullivan



Une fois que les conditions magiques requises d'une couche ont été remplies, les personnages peuvent passer à travers la bande de lumière chatoyante pour aller vers la couche suivante. Si un personnage quelconque revient dans une couche de lumière qu'il a déjà traversée, il doit à nouveau remplir les conditions magiques afin de réentrer dans cette couche de lumière. Les personnages peuvent passer librement vers des sphères extérieures (par exemple, de la couche 4 à la couche 3).

Chaque couche est enchantée de façon permanente avec une physionomie spéciale qui représente les divers niveaux des sorts de magicien ; par exemple, la première couche de la sphère représente le 1er niveau des sorts de magicien, la deuxième couche représente le 2ème niveau des sorts de magicien, etc. Si on lance le bon niveau de sort dans une couche, sa physionomie change de façon stupéfiante ; on peut lancer ces sorts soit sur la couche elle-même, soit sur un sujet quelconque à l'intérieur de la couche. Les objets magiques qui reproduisent les effets de sorts ne changent pas la physionomie de la sphère, pas plus que les sorts de prêtre. On explique les effets en détail dans le Détail de la Carte.

Détail de la Carte

Couche 1 : Cette couche est remplie de lumières brillantes et clignotantes de toutes les couleurs. Ceux qui entrent en contact avec cette couche doivent se protéger contre les Sorts ou devenir aveugles pendant les 2-8 (2d4) rounds suivants. Si on lance un sort quelconque de magicien du 1er niveau sur la couche, ou sur un personnage à l'intérieur de cette couche, cette dernière se remplit aussitôt de *lumières dansantes*, et les personnages ne risquent plus d'être aveuglés. Les *lumières dansantes* persistent pendant un tour, après quoi la couche retourne à sa physionomie normale.

Couche 2 : Cette couche est remplie d'un brouillard vert jaunâtre qui obscurcit la vision, normale et l'infravision, au-delà de 60 centimètres. Ceux qui entrent en contact avec cette couche subissent 1-4 points de dégâts par round (il faut réussir un jet de sauvegarde pour n'en subir que la moitié). Si on lance un sort quelconque de magicien du 2ème niveau sur la couche, ou sur un personnage à l'intérieur de cette couche, le brouillard devient aussitôt inoffensif, identique au brouillard produit par *nuage de brouillard*, et les personnages ne risquent plus de subir des dégâts. Le *nuage de brouillard* inoffensif persiste pendant un tour, après quoi la couche retourne à sa physionomie normale.

Couche 3 : Cette couche est sombre et vide, mais une puissante *rafale* d'environ 45 kilomètres/heure souffle des murs intérieurs vers les murs extérieurs, empêchant toutes les créatures de taille humaine ou moins d'avancer vers la Couche 4. Si on lance un sort quelconque de magicien du 3ème niveau sur la couche, ou sur un personnage à l'intérieur de cette couche, le vent se change en une douce brise et les personnages peuvent continuer normalement. La douce brise dure pendant un tour, après quoi le vent violent recommence à souffler.

Couche 4 : Cette couche est remplie de flammes rouges qui grondent identiques à celles produites par un *piège de feu*. Il faut que ceux qui entrent en contact avec cette couche se protègent contre les Sorts ou subissent 5-8 (1d4 + 4) points de dégâts (il faut réussir à se protéger pour n'en subir que la moitié). Si on lance un sort quelconque de magicien du 4ème niveau sur la couche, ou sur un personnage à l'intérieur de cette couche, les flammes deviennent vertes et ne génèrent plus de chaleur ; les personnages ne subissent aucun dégât des flammes vertes. Les flammes vertes persistent pendant un tour, après quoi la couche se remplit à nouveau de flammes rouges qui grondent.

Couche 5 : Cette couche est faite de granit solide, identique à celui produit par un *mur de pierre*. Si on lance un sort quelconque de magicien du 5ème niveau sur la couche, le granit disparaît et dévoile les bandes de lumière blanche chatoyante qui forment la frontière de la couche finale (Couche 6) de la sphère. Le granit réapparaît au bout d'un tour.

Couche 6 : Il s'agit d'une sphère creuse de 6 mètres de diamètre qui contient une construction faite de lumière blanche chatoyante. La construction repose au niveau du sol (par rapport à la caverne où se trouve la sphère entière). La construction étincelante a quatre ouvertures, qui mènent toutes à une zone centrale contenant une chaise dorée. Un personnage peut aller vers la chaise en passant par une des ouvertures, s'y asseoir et se retrouver aussitôt transporté vers un autre plan d'existence.

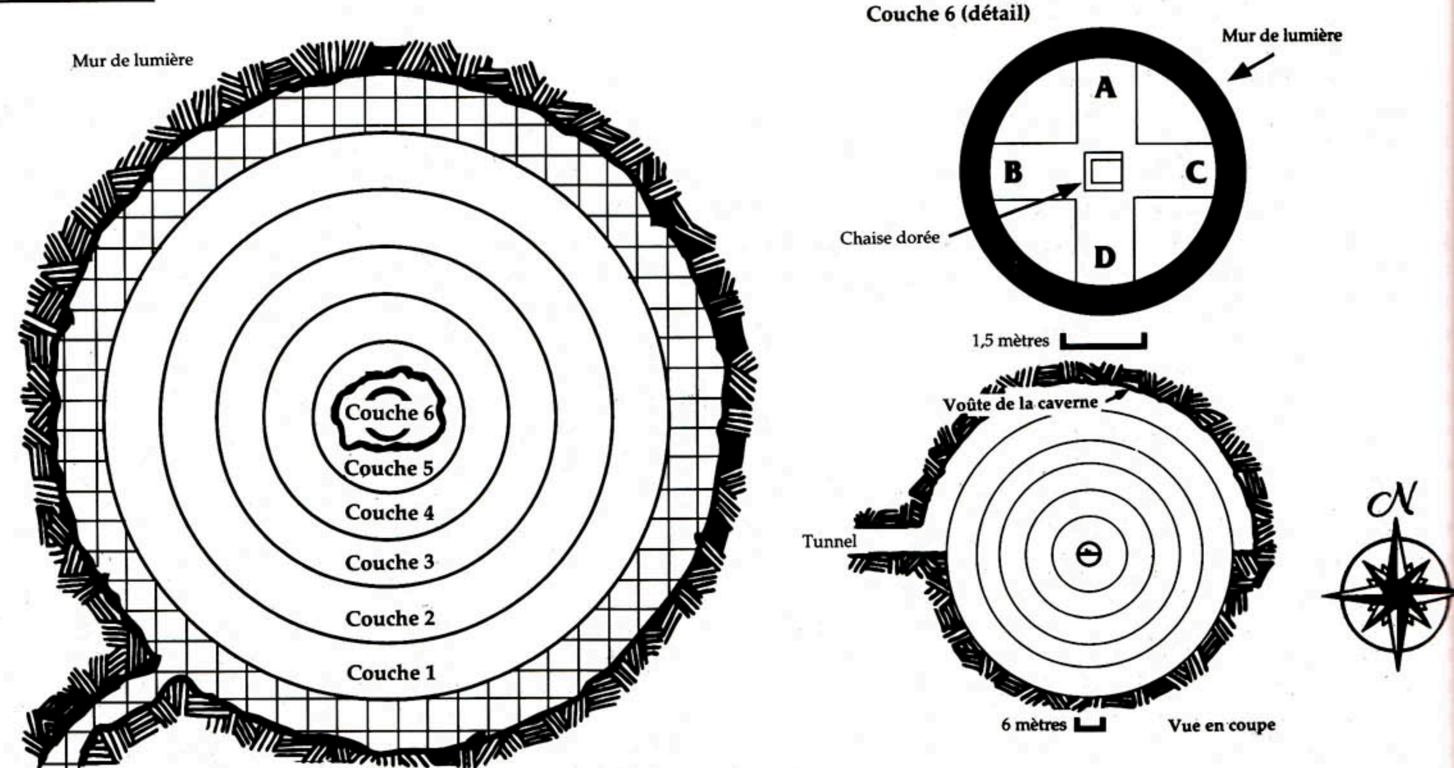
Ouverture A : Si un personnage passe à travers cette ouverture, il sera aussitôt transporté vers les Plans Éthérés dès qu'il se sera assis sur la chaise dorée. Il sera transporté vers n'importe quel emplacement précis des Plans Éthérés qu'il a en tête ; sinon, il sera transporté vers un emplacement aléatoire des Plans Éthérés.

Ouverture B : Si un personnage passe à travers cette ouverture, il sera aussitôt transporté vers les Plans Intérieurs dès qu'il se sera assis sur la chaise dorée. Il sera transporté vers n'importe quel emplacement précis des Plans Intérieurs qu'il a en tête ; sinon, il sera transporté vers un emplacement aléatoire des Plans Intérieurs.

Ouverture C : Si un personnage passe à travers cette ouverture, il sera aussitôt transporté vers les Plans Extérieurs dès qu'il se sera assis sur la chaise dorée. Il sera transporté vers n'importe quel emplacement précis des Plans Extérieurs qu'il a en tête ; sinon, il sera transporté vers un emplacement aléatoire des Plans Extérieurs.

Ouverture D : Si un personnage passe à travers cette ouverture, il sera aussitôt transporté vers le Plan Astral dès qu'il





Carte 2 — La sphère de B'naa

se sera assis sur la chaise dorée. Il sera transporté vers n'importe quel emplacement précis du Plan Astral qu'il a en tête ; sinon, il sera transporté vers un emplacement aléatoire du Plan Astral.

L'arbre aux sages

L'arbre aux sages est un énorme chêne d'environ 3 mètres de diamètre et 30 mètres de haut. Il se trouve quelque part dans l'une des forêts les plus épaisses de la planète. L'arbre aux sages renferme les esprits d'une douzaine des savants les plus sages qui aient jamais vécu. Après la mort des savants, les dieux du Bien ont récompensé leur dévotion au savoir pur en plaçant leurs esprits dans ce chêne, afin qu'ils puissent se lancer dans des discussions philosophiques pour l'éternité.

Si un magicien repère ce chêne (qui est reconnaissable grâce à une légère pulsation qui ressemble à un battement de cœur au niveau du tronc), il peut lui poser n'importe quelle question, comme s'il était en train de consulter un sage avisé pour des renseignements (le magicien peut poser n'importe quelle question se rapportant aux domaines d'étude énumérés dans le Tableau 61 du *Guide du Maître*). L'arbre aux sages ne répondra qu'aux magiciens d'alignement loyal bon, et il ne répondra qu'à une question par jour.

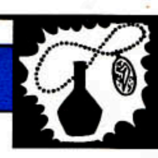
Si on remplit ces conditions, deux à cinq (ld4 + 1) visages humains pousseront sur l'arbre, dans une zone de 1,5 à 3 mètres au-dessus de la base du tronc. Les visages semblent être sculptés dans le bois. L'un des visages demandera poliment au magicien de répéter sa question, puis un autre y donnera une réponse. Aussitôt, un deuxième visage donnera une réponse différente. S'il y a des visages supplémentaires, ils donneront eux aussi des réponses différentes.

Après que tous les visages aient donné leurs réponses, ils ignoreront le magicien et se lanceront dans une dispute animée pour savoir qui a raison et qui a tort. La dispute durera pendant au moins 2-8 (2d4) rounds, période durant laquelle elle dérivera vers des sujets complètement sans rapport avec la question du magicien. A un certain point de la dispute, l'une des têtes demandera brusquement au magicien son opinion afin de régler leur dispute, la tête demandera l'opinion du magicien sur un sujet absolument sans rapport avec la question originelle du magicien. Des questions typiques posées par une tête pourraient inclure :

Si une étoile tombe du ciel et coule dans l'océan, doit-on la considérer comme faisant toujours partie des cieux, ou fait-elle désormais partie de la terre ?

- Si un grand animal en tue un plus petit pour le sport, doit-on le tenir pour responsable de ses actes ?
- Si deux hommes s'associent à part égale dans une affaire et que l'un des deux meurt, la veuve du défunt doit-elle recevoir sa part des bénéfices, même si elle ne prend pas elle-même part à l'affaire ?
- Les compétences d'un magicien sont-elles plus importantes que celles d'un artisan ? que celles d'un artiste ?
- En quelles façons un dragon est-il l'égal d'un homme ?

Si le magicien refuse de répondre à la question de la tête, toutes les têtes se



retirent à l'intérieur du tronc et disparaissent. On ne peut plus les convoquer pendant 24 heures.

Si le magicien fournit un effort raisonnable pour répondre à la question de la tête (le MD décide si le magicien a fournit un effort raisonnable), les têtes opineront en signe d'accord, disant qu'elles débattront davantage la question une autre fois. Les têtes se consulteront brièvement, puis l'une d'entre elles répondra à la question. Pour déterminer si les têtes sont arrivées à la bonne réponse, le MD doit lancer 1d20. Sur un jet de 18 ou moins, les têtes ont répondu correctement. Sur un jet de 19 ou 20, les têtes se sont trompées. Le MD doit créer une réponse incorrecte qui sera crédible et logique avec ce que les joueurs savent déjà à propos de l'aventure.

Après que les têtes ont répondu à la question du magicien, elles lui feront ses adieux et se retireront à l'intérieur de l'arbre. Les têtes ne répondront à aucune autre question avant que 24 heures ne se soient écoulées.

Si l'arbre est abattu ou détruit d'une autre façon, les essences des sages seront transportées vers un autre arbre, ailleurs sur la planète. Comme avec l'arbre précédent, le nouvel arbre aux sages sera reconnaissable grâce à une légère pulsation près de son tronc.

Le jardin de Jertulth

Il s'agit d'un jardin enchanté aménagé par l'ancien mage Jertulth. On dit que le jardin existe, dans une clairière située dans une jungle inexplorée ; son emplacement précis est inconnu. Le jardin n'est qu'un carré d'environ 3 mètres sur 3, mais son enchantement est si fort qu'il irradie la magie sur un rayon de 1,5 kilomètre.

Le jardin semble être un parterre normal de fleurs sauvages de diverses sortes. Toutefois, si on enterre une arme non magique dans le jardin, à 90 centimètres de profondeur, et que l'on n'y touche pas pendant un an et un jour, il y a de bonnes chances qu'elle se change en arme magique. On ne peut pas enterrer plus de deux armes en même temps dans le jardin ; si on y enterre plus de deux armes, l'enchantement ne fonctionnera pas et les armes resteront inchangées. Si on retire une arme du jardin avant qu'il se soit écoulé un an et un jour, la magie est annulée ; il faut qu'on enterre à nouveau l'arme, et qu'il se passe encore un an et un jour, avant que l'enchantement ne réapparaisse.

Si une arme reste enterrée dans le jardin pendant un an et un jour, lancez ld20 et consultez le Tableau 20 pour le résultat.

Tableau 20 : Résultats du jardin de Jertulth

d20	Résultat
1-3	L'arme reste inchangée.
4-6	L'arme est devenue une *arme +1*.
7-10	L'arme est devenue une *arme +2*.
11-12	L'arme est devenue une *arme +3*.
13	L'arme est devenue une *arme +4*.
14-15	L'arme est devenue une *arme +1, +2 contre les lanceurs de sorts et les créatures enchantées*. Cette arme donne toujours un bonus de +1. Le bonus de +2 fait effet quand on emploie l'arme contre des magiciens, des monstres jeteurs de sorts et des créatures conjurées ou convoquées (le bonus de +2 ne fonctionnera pas contre une créature qui tire ses pouvoirs d'un objet qui lance des sorts, comme un *anneau des sorts*).
16	L'arme est devenue une *arme +3*. Toutefois, 2-8 (2d4) jours après qu'on l'ait retirée du jardin, l'arme perd son enchantement et reprend sa forme non magique. *Permanence* ou un sort similaire ne peut pas empêcher la perte de l'enchantement de l'arme, quoiqu'un *souhait* le puisse.
17	L'arme est devenue une arme +3. Toutefois, 2-8 (2d4) jours après qu'on l'ait retirée du jardin, l'arme se désintègre en poussière. Cet enchantement est si puissant que rien sinon un souhait ne peut empêcher l'arme de se désintégrer ; pourtant, si on lance un souhait sur l'arme, elle perdra son bonus de +3 et redeviendra une arme normale.
18	L'arme est devenue une arme +1, maudite. Elle se comporte en tout point comme une arme +1, mais quand on l'utilise pour attaquer un ennemi, l'arme se soude d'elle-même à la main de celui qui la manie et le force à combattre jusqu'à ce que lui ou l'ennemi soit tué. Après sa première utilisation, le possesseur ne peut plus jamais se débarrasser de l'arme maudite, elle apparaîtra toujours dans sa main à chaque fois qu'il fera face à un adversaire. On peut libérer le possesseur de l'arme en lançant délivrance de la malédiction, souhait mineur, souhait ou un sort similaire.
19	L'arme est devenue une arme -2, maudite. L'arme émet une aura magique et se comporte bien dans la pratique, mais quand on l'utilise contre un adversaire en combat, elle diminue les jets d'attaque de celui qui la manie de 2 points. Seule une observation attentive peut permettre de détecter cette diminution. Tous les dégâts infligés sont diminués de 2 points, mais un jet pour toucher réussi fera toujours au moins 1 point de dégât. Comme avec l'arme +1 maudite, l'arme -2 maudite apparaîtra toujours dans sa main à chaque fois qu'il fera face à un adversaire. On ne peut libérer le possesseur de l'arme que par un souhait mineur ou un souhait.
20	L'arme s'est transformée en poussière.



Les arbres fantômes

Il s'agit d'un bosquet d'arbres aphylles et peu robustes qui poussent quelque part dans une sombre jungle. Les arbres ont une écorce noire, et leurs branches les plus élevées se balancent toujours, comme si la brise soufflait des-sus ; elles oscillent même en l'absence de vent.

Les nuits de pleine lune où le ciel est dégagé, les ombres des branches dispensent un ou plusieurs présages ou avertissements sur le sol. Les présages apparaissent sous la forme de runes vagues dans de nombreuses langues anciennes ; un magicien peut traduire ces runes avec *compréhension des langues* ou un sort similaire. Les présages et les avertissements sont toujours 100 % précis ; quoique leur phrasé puisse être ambigu. Les rumeurs disent qu'une fois par an, les arbres fantômes dispensent la formule d'un sort de niveau aléatoire que l'on peut traduire grâce à *compréhension des langues, lecture de la magie* ou un sort similaire.

§§§§§§§§§§§§§§§§§§§§§§§

Douze nouveaux objets magiques

Si le MD souhaite décider au hasard de la découverte des objets suivants, il peut utiliser les tableaux d'objets magiques des pages 155-159 du *Guide du Maître*. Chaque objet ci-dessous appartient à un tableau particulier ; quand on obtient un Choix du MD sur le tableau approprié, le MD peut utiliser l'objet indiqué comme l'une de ses options. Par exemple, la *potion d'élasticité* notée ci-dessous appartient au Tableau 89 (page 155, *GdM*). Si on obtient un 20, le MD peut utiliser la *potion d'élasticité* comme une option du Choix du MD.

Potion d'élasticité

Un personnage qui absorbe une dose de cette potion est capable d'étirer ses bras, ses jambes, son cou ou tout autre appendice jusqu'à une distance en mètres égale à la moitié de son score en Constitution ; par exemple, un personnage avec 15 en Constitution peut s'étirer jusqu'à 7,5 mètres. Un personnage ne peut étirer qu'un appendice à la fois ; il peut par exemple étirer un bras, un doigt ou son cou. A chaque fois qu'il étire un appendice quelconque, il faut qu'il fasse un test de Constitution ; s'il échoue, la tension de l'étirement lui inflige 1d6 points de dégâts. La potion dure pendant 1-4 tours ; pendant ce temps, le personnage peut s'étirer autant de fois qu'il le souhaite, tant qu'il fait des tests pour les dégâts à chaque étirement.

Ajouter au Tableau 89 (page 155, *GdM*).

Valeur en PX : 300

La chandelle à flamme éternelle

Ceci ressemble à une bougie de cire normale d'environ 15 centimètres de haut. Cependant, une fois qu'on a allumé la chandelle, la flamme ne peut être éteinte que par le mot-clé de quiconque la porte. Sinon, la flamme continue à brûler ; elle brûlera sous l'eau, dans tout autre plan d'existence ou sous les vents les plus violents. *Dissipation de la magie* et des sorts similaires n'ont aucun effet sur la flamme. La *chandelle à flamme éternelle* peut brûler pendant 24 heures avant que toute sa cire ne fonde.

Ajouter un Tableau 101 (page 158, *GdM*).

Valeur en PX : 300

Médaillon d'équilibre

Il s'agit d'un médaillon en argent en forme de tête de cheval. Pendant qu'il le porte, un personnage ne peut jamais être désarçonné de sa monture, qu'il s'agisse d'un cheval, d'un dragon ou de toute autre créature qui convient à l'équitation.

Ajouter au Tableau 96 (page 157, *GdM*).

Valeur en PX : 1.000

Pantoufles de dragon

Ces pantoufles sont faites de soie verte. La magie des *pantoufles de dragon* est activée si celui qui les porte se concentre et prononce le mot "changer". Une fois activées, les *pantoufles de dragon* font apparaître le jeteur comme un dragon de 6 mètres avec des écailles jaunes et brillantes, une queue barbelée et de longs crocs verts, le porteur ne gagne aucune des capacités d'un dragon. Pendant que l'illusion fait effet, le porteur conserve ses caractéristiques et ses capacités normales. L'effet dure pendant une heure, mais peut être annulé n'importe quand sur le commandement du porteur.

Ajouter au Tableau 98 (page 158, GdM).

Valeur en PX : 3.000

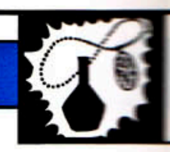
Parchemin d'immobilisation des monstres

Ce morceau de parchemin de 30 centimètres carrés peut immobiliser tout monstre convoqué par un sort de *conjuration de monstres* I. Le magicien déroule le parchemin et l'étale devant lui avant de lancer le sort. Si on réussit à lancer le sort, le monstre convoqué est aussitôt absorbé par le parchemin, et y figure sous la forme d'une image en couleurs. Le jeteur peut alors replier le parchemin et le transporter sur lui, gardant indéfiniment le monstre convoqué. Quand on déplie le parchemin et l'étale sur le sol, et que le magicien prononce un mot-clé, le monstre apparaît et reste actif pendant la durée normale du sort *conjuration de monstres I.*

On ne peut utiliser qu'une fois un *parchemin d'immobilisation des monstres* ; après qu'on ait libéré le monstre, le parchemin tombe en poussière. Le *parchemin* se désagrège aussi si on le déchire ou le dégrade de quelque façon que ce soit.

Ajouter au Tableau 104 (page 159, *GdM*).

Valeur en PX : 150



Crâne chantant

Cet objet ressemble à un petit crâne humain en ivoire, d'environ 7,5 centimètres de diamètre. Une fois par jour, le propriétaire peut commander au crâne de chanter. Le *crâne chantant* chante pendant une heure (ou moins selon les ordres de son propriétaire) des airs de musique mystérieux et déprimants. Il faut que tous ceux qui sont situés à au plus 15 mètres du *crâne chantant* réussissent leurs jets de sauvegarde contre les Sorts ou subissent les effets d'un sort de *terreur*. Le possesseur du *crâne chantant* est immunisé contre ses effets.

Ajouter au Tableau 103 (page 159, *GdM*).

Valeur en PX : 2.000

La nef volante

Elle ressemble à un canoë de pierre et mesure 90 centimètres de haut, 3,60 mètres de long et 1,20 mètres de large. A l'intérieur se trouvent cinq planches de pierre uniment espacées, chacune étant capable d'accueillir deux passagers de taille humaine. Une planche à une extrémité du canoë est marquée en son centre d'un symbole étoilé. La *nef volante* est aussi équipée de deux séries d'avirons de pierre qui s'emboîtent dans des orifices sculptées sur les deux côtés de l'embarcation.

La *nef volante* répond aux ordres mentaux de son commandant (le personnage assis sur la planche au symbole étoilé). Seul un magicien ou un prêtre peut servir en tant que commandant d'une *nef volante*.

La *nef volante* peut se déplacer dans n'importe quelle direction et n'importe quel milieu. Pendant qu'elle se déplace, elle est entourée d'une aura de lumière qui permet à tous ses passagers de respirer normalement, même lorsqu'elle voyage dans l'eau ou dans l'espace privé d'oxygène. L'aura entoure l'embarcation sur un périmètre de 3 mètres.

La *nef volante* a une vitesse de déplacement de 40. On ne peut la déplacer qu'en ramant avec au moins une paire d'avirons de pierre. Si on n'utilise qu'une seule paire, l'embarcation a une vitesse de déplacement maximum de 20 ; si on utilise les deux paires, elle a une vitesse maximum de 40. Un seul personnage peut utiliser deux rames, ou deux personnages peuvent s'asseoir côte à côte sur une planche, chacun utilisant une rame. Pour se déplacer à la vitesse maximum, les rameurs doivent effectuer un coup de rame toutes les deux secondes; si la vitesse du coup de rame est inférieure, la vitesse maximum diminue en proportion. Par exemple, si une paire d'aviron donne un coup de rame toutes les quatre secondes, la *nef volante* aura une vitesse de déplacement maximum de 10.

Il faut que le commandant reste assis sur la planche à l'étoile. Il ne peut rien faire d'autre que commander l'embarcation. S'il quitte sa place, essaie d'utiliser les avirons ou fait n'importe quelle autre chose, la *nef volante* cesse de se déplacer. De même, si on interrompt sa concentration, l'embarcation s'arrête. Si elle s'arrête de bouger alors qu'elle est en l'air, elle planera sur place. La *nef volante* ne peut planer sur place que pendant 1 tour, après quoi elle descend doucement vers le sol. Si elle cesse de se déplacer alors qu'elle est sur l'eau, elle dérive simplement.

Ajouter au Tableau 104 (page 159, *GdM*).

Valeur en PX : 20.000

Anneau de résistance aux souffles

Cet anneau dote le porteur d'une immunité totale aux attaques de souffle des créatures autres que des dragons ; le porteur subit la moitié des dégâts de la part des souffles de dragon.

Ajouter au Tableau 91 (page 156, *GdM*).

Valeur en PX : 5.000

Livre de sort pliant

Ceci ressemble à un livre de sorts de voyage ordinaire, sauf qu'on peut le plier indéfiniment jusqu'à ce qu'il soit un carré de 2,5 centimètres de côté. Le livre peut être déplié quand son propriétaire souhaite le consulter, puis replié à sa petite taille pour un transport facile.

Ajouter au Tableau 95 (page 157, *GdM*).

Valeur en PX : 1.500

Cuillère de mélange

Cette cuillère augmente les chances de réussir à combiner des potions magiques pour créer un nouvel effet. Lorsqu'on combine des potions selon les règles de la page 161 du *Guide du Maître*, on ajuste le jet du d100 sur le Tableau 111 de +10 quand on utilise la *cuillère de mélange*. Traitez tous les résultats supérieurs à 00 comme un 00. Notez qu'en utilisant la *cuillère de mélange*, il n'y a aucune chance que les potions combinées créent une explosion, un poison mortel ou un poison léger.

Ajouter au Tableau 102 (page 158, *GdM*).

Valeur en PX : 1.500

Plume d'excellence

Une *plume d'excellence* dote l'utilisateur des facultés suivantes :

- Il peut écrire à deux fois sa vitesse normale (particulièrement utile pour les magiciens qui copient de nouveaux sorts dans leurs livres de sorts).
- Il peut dessiner des images précises de tout ce qu'il voit avec la justesse de l'artiste le plus subtil.
- Si l'utilisateur a un échantillon de l'écriture d'une personne, il peut en créer une parfaite contrefaçon.

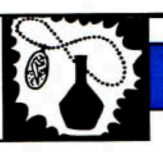
On peut utiliser tout type d'encre avec une *plume d'excellence.*

Ajouter au Tableau 102 (page 158, *GdM*).

Valeur en PX : 1.200

Bracelet de commande aux écailleux

Ce bracelet de corail permet à celui qui le porte de contrôler des créatures



marines d'une intelligence animale ou inférieure (principalement des poissons et des reptiles). Il faut que les créatures se trouvent dans un rayon de 750 mètres autour du porteur afin qu'on puisse les contrôler, et il faut qu'elles soient au plus à 9 mètres les unes des autres. Le nombre de créatures qu'on peut affecter est fonction des Dés de Vie. Le sort affecte 1-10 Dés de Vie de monstres. Les monstres avec 5+3 Dés de Vie ou plus ne sont pas affectés.

Le centre de la zone d'effet est déterminé par le porteur. Les créatures avec le moins de Dés de Vie sont affectées en premier, et on ignore les effets partiels. Le porteur n'est pas forcé d'être dans l'eau pour commander aux créatures.

Ce contrôle dure pendant 2-12 (2d6) tours et on ne peut pas le dissiper. On n'autorise aucun jet de sauvegarde contre la magie du *bracelet*. Le porteur peut utiliser cette faculté une fois par semaine.

Ajouter au Tableau 96 (page 157, *GdM*).

Valeur en PX : 2.500

Fiche de création d'École

Nom de l'École : ______________________________

Nom du spécialiste : ______________________________

Type de magie/Type d'effets : ______________________________

____

Sorts :

Niveau	Description

Races autorisées : ______________________________

Caractéristique requise : ______________________________

Vêtements : ______________________________

Points de vie : ______________________________

Écoles opposées : Principale : ______________________________

Adjacente : ______________________________

____

Éthique : ______________________________

____

____

____

Notes : ______________________________

____

____

Fiche de création de profils de magicien

Type de magicien : ______________________

Campagne : ______________________

Maître de donjon : ______________________

Écoles préférées : ______________________

Écoles prohibées : ______________________

____

Description : ______________________

____

____

____

Compétences Martiales : ______________________

____

Compétences Diverses : ______________________

____

Équipement : ______________________

____

Bénéfices spéciaux : ______________________

____

____

Limitations spéciales : ______________________

____

____

Options de richesse : ______________________

____

Races : ______________________

Notes : ______________________

____

____

____



Manuel des Joueurs / Supplément de Règles

Le Manuel Complet du Magicien

Si vous pensez que tous les magiciens sont pareils, révisez votre jugement ! Les maîtres de la magie ont maintenant un nouveau guide pour créer des mages plus intéressants et plus originaux — juste au moment où vous pensiez tout savoir sur eux. *Le Manuel Complet du Magicien* apporte de tous nouveaux aspects aux magiciens, depuis les personnalités et les règles d'habillement jusqu'aux Écoles de magie et la construction de laboratoires de rêve. Prenez garde, vous tous — vous ne regarderez plus jamais les mages de la même façon !

ISBN 1-873799-03-9



TSR, Inc.
POB 756
Lake Geneva
WI 53147
U.S.A.



TSR Ltd.
120 Church End
Cherry Hinton
Cambridge CB1 3LB
United Kingdom